Талантливому педагогу – заботливому родителю

Т.Н. Образцова

ЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

В будничной суете мы порой не всегда логически мыслим и здраво рассуждаем. И, как правило, отсюда вытекают наши проблемы. Ведь именно логика дает нам возможность разобраться, казалось бы, в неразрешимых вопросах. Кроме этого, способность логически мыслить позволяет понять и решить не только сложнейшие математические задачи и теоремы, но и здраво оценивать все происходящее в нашей жизни.

Вашему вниманию представлен сборник игр, направленных на развитие у ребенка сообразительности, языкового чутья, творческих способностей, умения нестандартно мыслить и рассуждать. Логические игры сделают отдых детей не только интересным, но и продуктивным, развивая эрудицию и интеллект.

- Татьяна Николаевна Образцова
  - Введение
  - Глава 1.
    -
    - «Отгадай, чей голосок»
    - «Кто подходил»
    - «Цепочка слов»
    - «Десять слов»
    - «Составь слова»
    - «Буквомешалка»
    - «Пропущенные буквы»
    - «Сколько имен ты знаешь?»
    - «Светофор»
    - «Не собьюсь» («Мимо»)
    - Игра «3, 13, 30»
    - «Не забудь соседа»
    - «Не спеши!»
    - «Вопрос – ответ»
    - «Разыгрывание фантов»
    - «Где палочка?»
  - Глава 2.
    -
    - Выявление творческих способностей у ребенка
    - «Расскажи мне сказку»
    - «Домашний театр кукол»
    - «Загадай-ка!»
    - «Веселые картинки»

- «Интересный рисунок»
- «Придумай смешнее и сделай лучше»
- «Поздравим именинника»
- «Веселые распевки»
- «Преодолей препятствие»
- «Озорной хоровод»
- «Разыграем сказку»
- «Оригинальные фигурки»

○ Глава 3.

-
- «Ну-ка пойми меня»
- «Сурдоперевод»
- «Шиворот-навыворот»
- «Следопыт»
- «Голоса зверей»
- «Азбука Морзе»
- «Ромашка»
- «Изображалки»
- «Живой календарь»
- «Мистер Смит»
- «Уразумей меня»
- «Мелофон»
- «Догадайся сам»

○ Глава 4.

-
- «Облака»
- «Пантомима»
- «Лесной подарок»
- «Ассоциации»
- «Тень»
- «Клякса»
- «Цепочка»
- «Спички»
- «Угадай эмоцию»
- «Живая иллюстрация»
- «Нарисуй фигуру»
- «Передай рисунок»
- «Скульптура»

○ Глава 5.

-
- «Горячо – холодно»
- «Дорисовки»
- «Числовые ряды»
- «Занимательная арифметика»

- «Угадай рисунок»
- «Юный художник»
- «Рифмы»

- Глава 6.
  - «Игра на двоих»
  - «Следствие ведут знатоки»
  - «Великие реставраторы»
  - «Самые-самые»
  - «Взломщик»
  - «Найди пару»
  - «Инструкции»
  - «Интеллектуальный футбол»
  - «Царь горы»
  - «Познай мир»
  - «Что из чего»
  - «Такие разные слова»
  - «Математические ребусы»
  - «Чего не стало?»
  - «Что изменилось?»
  - «Найди цифру»
  - «Какое число пропущено?»
  - «Исправь ошибку»
  - «Вопрос – ответ»
  - «Что, как и где?»
  - «Озорные числа»
- Глава 7.
  -
  - «Пчелиный рой»
  - «День рождения»
  - «Задача Ньютона»
  - Игры-задачи из книги Джонатана Свифта «Путешествие Гулливера»
    -
    - «Жесткая постель»
    - «Паек и обед Гулливера»
    - «Книги великанов»
    - «Триста портных»
    - «Артель косцов»
    - «Жизнь Диофанта»
- Глава 8. Вокруг одни эрудиты – на эрудицию
  - «Цифры в квадрате»
  - «Логические карты»
  - «Составляем гороскоп»
  - «Отгадай прозвище»

- «Алфавит»
- «Продолжи»
- «Угадай фильм»
- «Задом наперед»
- «Крокодил»
- «Усложненный крокодил»
- «Загляни и опиши»
- «Заикалки»
- «Придумай слово»
- «Кто больше?»
- «Викторина»

○ Глава 9.

-
- «Волшебные превращения»
- «Измени букву»
- «Несерьезный словарь»
- «Калейдоскоп»
- «Бусинки»
- «Новатор»
- «Синоним»
- «Синонимы 2»
- «Телеграф»
- «Составь слово»
- «Словесный бой»
- «Балда»
- «Антибалда»
- «Волшебные слова»
- «Буримэ»
- «Заблудившиеся слова»
- «Анаграммики»
- «Веселая школа»
- «Быки и коровы»
- «Мостики»
- «Акростихи»
- «Сократ и Распутин»
- «Разведка»
- «Виселица»
- «Логогрифы»
- «Игра Лео Мозера»
- «Императорский квадрат»
- «Эрудит»

○ Глава 10.

-
- «Друзья»

- «Трое с одной улицы»
- «Определение профессии»
- «Четыре военных»
- «Студенты»
- «Семья Еремеевых»
- «Пароходная бригада»
- «Четыре „если“»
- «В детском парке»
- «Скоро свадьба»

○ Глава 11.

-
- «Крестики-нолики»
- «Го-банг»
- «Цветные крестики-нолики»
- «Крестики-нолики»
- «Богатырские крестики-нолики»
- «Большая битва крестиков и ноликов»
- «Игра Айзекса „Погоня“»
- «Мемуары ненужных вещей»
- «Морской бой»
- «Английский морской бой»
- «Большой морской бой»
- «Бой канонерок»
- «Герб нашей семьи»
- «Дружеский шарж»
- «Ребусы»
- «Волшебник»
- «Самый догадливый»
- «Чепуха»
- «Левша плюс правша»
- «Карикатура на самого себя»
- «Наскальное письмо»
- «Художник»
- «Правила хорошего тона»
- «Инструктаж»
- «Докладчики»

○ Глава 12. Логические игры народов мира

-
- Чешская игра
- Швейцарская игра
- Американская игра
- Венгерская игра
- Русские игры
  - «Рассыпанные словосочетания»

- «Великие личности»
- Английская игра-белорусская игра
- Украинская игра
- Грузинская игра

- Заключение

Татьяна Николаевна Образцова
Логические игры для детей

Введение

Большим плюсом в развитии ребенка является его обучение логическому мышлению. Именно благодаря логике можно обосновать многие жизненные явления, объяснить абстрактные понятия, научить ребенка отстаивать свою точку зрения. Посредством логики строятся сложные математические теоремы и простые житейские суждения. Она помогает здраво оценивать мир и окружающих, понимать весь сложный процесс течения времени под названием «жизнь».

Только развивая и совершенствуя умение логически рассуждать и действовать, ребенок сможет превратиться в здравомыслящего человека. Именно на то, чтобы помочь ему в этом серьезном и жизненно важном деле, и направлена наша книга. В ней вы найдете массу увлекательных игр, которые не только разнообразят досуг ребенка, но и дадут ему большую пользу, так как направлены на развитие интеллекта ребенка. Игры научат ребенка размышлять, опираясь прежде всего на логику.

Всем известно, как дети любят рассуждать, стараясь казаться взрослыми. Но любой взрослый человек с легкостью отметит погрешности в рассуждениях ребенка, и прежде всего эти недочеты будут связаны с неточностью логического строя мыслей. Ребенок зачастую правильно идет в своих рассуждениях, но из-за отсутствия логичности в них с трудом обосновывает и высказывает свои мысли. Преодолеть эту слабую сторону вы сможете, используя своего верного помощника – логические игры.

Книга, которую вы держите в руках, является наиболее полным сборником логических игр для детей. В ней объединены игры для детей самых разных возрастов: начиная с совсем маленьких и заканчивая подростками. Каждый из них сможет найти в ней массу интересного и полезного. Приобретенное умение логически мыслить поможет ребенку решать как учебные задачи, так и сложные, практически неразрешимые, которые будет ставить перед ним жизнь. Начав тренировать свое мышление с самого раннего возраста, ребенок к началу своего обучения в школе будет значительно опережать в развитии своих сверстников.

Играть в логические игры полезно в любом возрасте. Поэтому не стоит ставить какие-то конкретные возрастные рамки для участников игры. Даже взрослые найдут в книге для себя новые и интересные вещи, неизвестные им ранее или подзабытые. Ведь все понимают, что все новое – это хорошо забытое старое.

Поэтому если у вас есть возможность, играйте в логические игры всей семьей!

Глава 1.
Кто здесь самый смекалистый – на развитие смекалки

Среди всех логических игр выделяются игры на развитие смекалки. Они помогают детям проявить скорость своего индивидуального мышления, развивают логику. Кроме того, дети, особо выделившиеся и победившие в этих играх, могут показать своим сверстникам, на что они способны.

При помощи этих игр дети быстро переключаются с одной на другую деятельность (например, от занятий в школе), так как игры такого рода увлекательны, интересны им, из них можно узнать много нового. Игры идеально подходят и для того, чтобы растормошить нерасторопных и ленивых ребятишек, заставить их думать, проявлять себя путем проб и ошибок.

Таким образом, логические игры на развитие смекалки очень полезны для общего развития детей.

«Отгадай, чей голосок»

Игра для маленьких. Играющие идут по кругу и говорят: «Мы составили все круг, повернемся разом вдруг», – на последние слова поворачиваются вокруг себя и продолжают идти по кругу со словами: «А как скажем – скок, скок, скок» (слова «скок, скок, скок» говорит один из играющих по договоренности или указании ведущего), – все останавливаются и заканчивают игру словами: «Отгадай, чей голосок?»

Ведущий открывает глаза и угадывает, кто сказал слова «скок, скок, скок». Если он не отгадал два раза, его сменяет следующий игрок.

Чем больше ребятишек участвует в этой игре, тем труднее отгадать, кто сказал «скок, скок, скок», но, с другой стороны, тем интереснее сама игра.

«Кто подходил»

Эта игра чем-то похожа на предыдущую и также рассчитана на смекалку детей, умение догадываться. Она предназначена для детей младшего и среднего возраста.

Все ребятишки образуют круг. Один из играющих становится в середину круга и закрывает глаза (лучше завязать ему глаза платком). Кто-либо из детей по договоренности или по указанию вожатого тихо подходит к водящему, слегка дотрагивается до его плеча и подает голос, имитируя какого-либо животного, или, изменив свой голос, называет водящего по имени. Затем он возвращается на свое место. Все говорят: «Отгадай, кто подходил?» И ведущий, открыв глаза, должен ответить на вопрос правильно. Если угадал, то меняется местами с тем, кто к нему подходил. Не угадал – продолжает водить.

«Цепочка слов»

Играющие усаживаются в кружок. Один из ребятишек называет какое-либо слово, его сосед слева сейчас же должен сказать другое слово, начинающееся на последнюю букву сказанного, затем третий говорит свое слово, начинающееся с той буквы, на какую заканчивалось предыдущее, например: капуста – аквариум – море – елка – арбуз – зверь и т. д.

Повторять ранее произнесенные слова нельзя. Если слово заканчивается на «ь» или на «й», значит, следующее должно начинаться с предпоследней буквы предыдущего. Например: зверь – рама и т. д.

Если играющий задержался с ответом (допустим, по счету до пяти) или неправильно назвал слово, ему засчитывается проигрышное очко, и «цепочку слов» продолжает следующий.

Можно также условиться, что тот, кто скажет слово вне очереди, проявляя свое нетерпение и желание выделиться, тоже получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто не имел ни одного штрафного очка.

Эту же игру можно усложнить, если условиться называть слова на определенную тему (например, города, реки или названия растений и т. д.).

«Десять слов»

Играющие садятся вокруг стола. У каждого карандаш и листок бумаги. Договариваются, на какую букву будут писать слова. Начинают писать по сигналу. Когда все напишут по 10 слов, каждый зачитывает свои. У кого все слова записаны правильно и быстрее, тот и выиграл. Нужно заранее решить, любые ли слова писать или только имена существительные.

Если играют подростки, можно при чтении вычеркивать одинаковые слова. Тогда выигрывает тот, у кого останется больше незачеркнутых слов.

«Составь слова»

Это очень известная игра, больше подходящая для детей школьного возраста, начиная примерно с 5 класса. Каждому участнику игры необходимы ручка и бумага. Ведущий называет или пишет крупными буквами слово, состоящее более чем из 7 букв (чем длиннее слово, тем лучше). Игрокам необходимо составить из имеющихся в слове букв другие слова (причем использовать одну букву можно один раз: если в ключевом слове одна «о», в составленном тоже должна быть одна «о», а если в ключевом слове две «а», в составляемом тоже может быть две «а»). Чем больше слов каждый из игроков успеет записать за определенное количество времени, тем лучше.

Выигрывает самый смекалистый и быстрый. Приоритет отдается тем игрокам, которые при составлении своих слов использовали максимальное количество букв ключевого слова (записывали длинные слова).

«Буквомешалка»

Ведущий пишет на листке бумаги короткое слово, в котором буквы переставлены местами. Ребята должны отгадать, что это за слово. Кто быстрее всех смекнет – тот и выиграл. К концу игры подсчитывается общее количество очков за правильные ответы. У кого их окажется больше – тот и победил.

«Пропущенные буквы»

Для ребят маленького возраста можно устроить похожую игру. Только нужно не переставлять буквы местами, а просто пропустить одну или две буквы в слове (в зависимости от их количества). Дети должны догадаться, что это за слово.

«Сколько имен ты знаешь?»

Ведущий предлагает ребятишкам по очереди называть полное имя, делая при каждом названном имени шаг вперед. Первый называет мужские имена, второй – женские, третий опять мужские, четвертый – женские и т. д. Важно, чтобы дети не повторялись. Кто дальше всех продвинется, тот и выиграл.

«Светофор»

Воспитывает смекалку, внимательность, быстроту реакции детей и приучает их правильно реагировать на цвета светофора.

Играющие строятся в две шеренги, одна против другой на расстоянии 8—15 шагов. Ведущий становится между шеренгами сбоку. В руках у него два кружка (на палочке): один желтого цвета, а второй с одной стороны красного, с другой зеленого цвета – это и есть «светофор».

Ведущий читает ребятам стихи С. Михалкова:

Если свет зажегся красный,
Значит, двигаться… (опасно).
Свет зеленый говорит:
«Проходите, путь… (открыт)».
Желтый свет – предупрежденье —
Жди сигнала для… (движенья).

Слова, поставленные в скобках, произносят все ребята хором, таким образом эта игра еще и веселая, увлекательная.

Затем ведущий показывает зеленый кружок светофора. Увидев его, все начинают маршировать на месте. Если ведущий покажет кружок желтого цвета – хлопают в ладоши, а увидев кружок красного цвета, стоят неподвижно. Тот, кто ошибется и неправильно выполнит движение, делает шаг вперед и продолжает играть уже вне общего строя. Движения на сигналы должны выполнять все играющие. Кто не выполнит, значит, он ошибся и должен сделать шаг вперед. За ошибку считается даже попытка к неправильному движению. Ведущий меняет сигналы произвольно и в разном темпе.

Игра длится 5—8 минут. Кто остался в итоге стоять на месте, тот и выиграл. Ребята, сделавшие несколько шагов вперед, считаются проигравшими. Эту игру можно сделать и командной.

В какой команде останется больше детей на месте в конце игры, та и выиграла.

«Не собьюсь» («Мимо»)

Игра рассчитана на школьников старших классов и на взрослых.

Все становятся в круг. Ведущий указывает на одного из игроков и говорит: «Начали!» По этой команде тот, на которого указал ведущий, начинает счет. Счет ведется по часовой стрелке, ребята называют числа по порядку, но заранее договариваются (или ведущий ставит условие), что вместо некоторых чисел играющие должны говорить «Не собьюсь» или «Мимо».

Какие это числа? Одно из простых и все остальные, которые содержат это простое число или кратные ему. Например, выбрали число 5. Это значит, что счет ведется так: один, два, три, четыре, «мимо», шесть, семь, восемь, девять, «мимо», одиннадцать, двенадцать, тринадцать, четырнадцать, «мимо», шестнадцать, семнадцать, восемнадцать, девятнадцать, «мимо» и т. д.

Кто ошибется, а счет нужно вести быстро, тот выбывает из игры, и счет начинается сначала, со стоящего следом игрока. После новой ошибки выбывает еще один игрок, потом еще и еще, пока не останется один – он и победитель.

Играть с числом 5 очень просто. С этого числа лучше начинать знакомство с игрой. Но в следующий раз лучше выбрать другое число, скажем, 3 или 7, – с ними играть труднее, и выбывать из игры участники будут чаще.

Пример счета для числа «3» – один, два, «мимо», четыре, пять, «мимо», семь, восемь, «мимо», десять, одиннадцать, «мимо», «мимо», четырнадцать и т. д. Когда счет дойдет до тридцати, тут придется десять раз подряд повторить «мимо», и только потом – сорок, сорок один, «мимо» и т. д.

Игра «3, 13, 30»

Играющие образуют круг или выстраиваются в шеренгу (если играющих меньше 8—10 человек). В центре круга или перед серединой строя встает ведущий. Обговариваются условия, что когда ведущий назовет какое-нибудь из чисел, входящих в название игры, ребята должны выполнить определенное упражнение. Например, названо число 3 – все хлопают в ладоши, 13 – приседают, 30 – маршируют на месте. Можно условиться и о любых других действиях.

Ведущий игры называет эти числа не по порядку, а так, как ему вздумается, при этом еще и хитрит, растягивая первые слоги: «Три-и-и-надцать!», «Три-и-идцать!», «Три-и-и-и!» – и после окончания слова делает еще отмашку рукой. Сначала играют медленно, потом темп ускоряется. Кто ошибется и отреагирует на названное число неправильно, тот делает шаг вперед и продолжает игру уже вне общего строя. Совершит вторую ошибку – еще шаг вперед, третью – еще.

Победителем игры объявляется тот, кто окажется самым внимательным, смекалистым, быстрым и не допустит ни одной ошибки, оставшись стоять на месте, или совершит ошибок меньше других. Проигравшими объявляются самые рассеянные, после совершенных ошибок вышедшие из строя дальше других. Желательно, чтобы при повторных играх выбирались новые ведущие.

«Не забудь соседа»

Все играющие садятся в круг. Выбирается ведущий, он выходит в центр круга. Далее он может подойти к любому игроку и задать ему простой вопрос, например: «Как ты себя чувствуешь?», «Нравится ли тебе сегодняшняя погода?», «Кто твой лучший друг?» и т. п. Отвечать на этот вопрос должен не тот, к кому обратился ведущий, а его сосед справа. Кто ошибется, тот получает штрафное очко или отдает ведущему свой фант – какой-нибудь лично ему принадлежащий предмет: ручку, расческу, ластик, булавку и т. д.

В конце игры подсчитываются штрафные очки. У кого больше, тот и проиграл, у кого их нет – тот победитель игры. Если игроки штрафуются фантами, в конце проводится разыгрывание фантов – их владельцы должны выполнить пожелания играющих: прочитать стихотворение, спеть песню, исполнить танец, прокукарекать и т. п.

«Не спеши!»

Выбирается ведущий. Остальные игроки образуют полукруг. Ведущий, стоя напротив ребят, делает самые разные движения руками, головой, корпусом, ногами. Все его движения играющие должны повторять, но с опозданием на один счет, то есть игроки выполняют первое движение тогда, когда ведущий уже показывает второе, второе движение – тогда, когда он показывает третье и т. д. Допустивший ошибку отходит на один шаг назад и продолжает играть уже вне строя. В итоге игроки, оставшиеся на месте, считаются выигравшими, а проигравшими – те, кто дальше всех отступил назад. Можно поставить игроков в шеренгу, а ведущему встать перед нею, отступив от нее на 5—8 шагов.

«Вопрос – ответ»

Все играющие сидят в круге – на каждом стуле по двое. Каждый по очереди называет букву алфавита: первый – «а», второй – «б», третий «в» и т. д. Каждый должен запомнить свою букву. Заранее выбирается ведущий (лучше, если им будет вначале кто-то из взрослых). Он обращается к одному из сидящих в паре играющих с вопросом: «Доволен ли ты своим соседом?» Сосед может ответить: «Нет!» или «Да!». А на вопрос «Почему?» он должен ответить: «Потому что он…», а продолжить так, чтобы одно из слов в том или ином ответе начиналось на его букву. Например: «…он любит арбузы» («а»), или»…он очень хороший бегун» («б») и т. д.

Совершившие ошибку, то есть указавшие причины словами, начинающимися не с той буквы, платят фант. В итоге разыгрываются фанты.

«Разыгрывание фантов»

Разыгрывание фантов может стать заключительным этапом любой другой игры. Эта известная и любимая всеми забава тоже рассчитана на смекалку.

Фантами называют мелкие предметы (карандаши, ручки, камушки и т. д.), которые отдает играющий, нарушивший какое-либо правило.

Разыгрывают фанты так: одному из ребят завязывают глаза, а фанты-предметы кладут в шапку, корзинку, мешочек. Затем, поочередно вынимая фанты, предлагают игроку с завязанными глазами сказать, что делать тому, чей это фант. Задания надо давать такие, которые ориентированы на проявление смекалки.

Например, изобразить животное так, чтобы все отгадали, что игрок имел в виду, и т. д.

«Где палочка?»

В этой игре принимают участие не менее восьми человек, разделенных на две команды. Берут две гладкие палочки. Одна из них помечается краской (яркой наклейкой).

Две команды сидят друг против друга на расстоянии метра. Палочки у капитана одной из команд. Он отводит руки за спину и меняет в них палочки. Потом протягивает руки вперед, и находящийся напротив игрок должен догадаться (смекнуть), в какой руке помеченная палочка. Одновременно может отгадывать лишь один член команды. Если он отгадает, команде засчитывается очко, он получает палочки и вступает в игру как ведущий. Если он ошибся, команда прячущих получает очко и право снова прятать палочки. В таком порядке меняется роль команд. Внутри команд роль прячущего и отгадывающего каждый раз достается другому игроку. Команда, раньше других набравшая 15 очков, выигрывает.

Глава 2.
Мыслим творчески

Многие родители несправедливо считают, что детскую гениальность невозможно развить, они наивно предполагают, что гениями только рождаются. Возможно, в этом и есть какая-то толика правды, но кто знает, сколько вокруг нас детей, чья талантливость скрыта, и чтобы дать толчок ее развитию, нужно лишь обратить на ребенка внимание и помочь ему!

Ученые доказали, что для развития творческих способностей ребенку просто необходима соответствующая атмосфера и, так сказать, своеобразная «среда обитания». Очень важно еще в раннем возрасте выявить потенциальные возможности и способности ребенка и направить их в нужное русло. Многие мамы и папы пренебрегают высказываниями ученых, пуская развитие своего дитя на самотек.

Детские психологи разрабатывают специальные серии игр, способствующих развитию творческих способностей подрастающего поколения. В их число входят как традиционные наборы для маленьких художников – книжки-раскраски, упражнения по смешиванию и подбору цветов и т. д., так и совсем недавно созданные игровые «обучалки», подобранные с учетом детской психологии.

Для начала необходимо проанализировать общие способности ребенка и, по возможности, выявить в нем творческое начало. Только делать это нужно в игровой форме, возбуждая в самом малыше интерес ко всему происходящему. Только таким образом вы сможете добиться положительных результатов.

Выявление творческих способностей у ребенка

Это может прозвучать как какой-то крайне необходимый эксперимент, требующий определенного времени и сил. Нужно постараться воспринять сам процесс игры просто как помощь. Да, да, вы именно помогаете своему ребенку! В чем? Может быть, в вашем мальчике растет будущий Элвис Пресли или Илья Репин? Возможно, в вашей очаровательной девчушке заложено все для того, чтобы она стала второй Аллой Пугачевой или Любовью Орловой? Вы всего лишь дадите необходимый толчок, способствующий проявлению и развитию в ребенке зачатков гениальности. И поверьте, гениями действительно становятся!

«Расскажи мне сказку»

Эта детская игра способствует развитию у ребенка вербальных способностей и побеждает психологические барьеры, связанные с боязнью общения. Нужно начинать играть в соответствующей обстановке, например в его любимой комнате. Не играйте с уставшим или перевозбужденным ребенком, важно выбрать подходящее время, именно тогда, когда он относительно спокоен и любознателен.

Игра подходит для детей от 2 до 6 лет.

Вам понадобится немного: во-первых, детская книжка со сказками или со стихами, во-вторых, листочек и цветные карандаши.

Для начала выберите незнакомую ребенку сказку или стишок, чтобы ему было особенно интересно ее слушать. Громко ее прочитайте, останавливаясь на описаниях внешности героев и природы. Делайте акцент на трех ключевых частях сказки – начале, середине и финале. Внимательно следите за реакцией ребенка: если ему становится скучно и он начинает отвлекаться, читайте что-то другое. Помните, очень важно, чтобы в сознании ребенка ярко отпечатались основные события сказки и ее главные персонажи.

Далее передавайте инициативу своему чаду. Задайте ему несколько вопросов, связанных с содержанием сказки. Можно немного с ним поспорить, нарочно ошибаясь в последовательности событий или в описании героев.

Внимательно слушайте монолог ребенка, поправляйте, если он в чем-то ошибся.

Таким образом, ваш ребенок научится описывать своими словами различные произведения, а значит, он будет учиться без стеснения вербально передавать информацию.

Возможно, у вас возникнут какие-то трудности, связанные с нежеланием ребенка говорить. Тогда можете прибегнуть к следующему: возьмите листок бумаги и несколько цветных карандашей (желательно, чтобы это были любимые цвета ребенка) и попросите ребенка изобразить на бумаге главных персонажей сказки, но только не приказывайте, а проявите интерес именно к его рисунку. Например, скажите: «Нарисуй мне царевну-лягушку!» А лучше попросите так: «Как ты себе представляешь наряд Царевны-Лягушки? А почему именно такого цвета?» и т. д. Помимо этого, поинтересуйтесь, насколько вашему чаду понравилась сказка, что именно и почему. В общем, задавайте побольше вопросов, но мягким тоном, и обязательно

проявляйте интерес к мнению своего чада.

«Домашний театр кукол»

Немаловажно влияние игры на развитие воображения. Воображение – одна из главных составляющих любого творческого процесса, поэтому его тренировка является основой для создания креативных способностей ребенка.

Подойдет она, в принципе, для детей любого возраста, в нее интересно играть даже взрослым. И пусть ваш дом превратится в маленький театр! Для этого вам понадобятся несколько красочных тряпичных кукол, раздвижная ширма, настольная лампа.

Основная суть игры заключается в том, чтобы ребенок почувствовал себя в роли маленького «креатора», то есть непосредственного создателя всего происходящего. Ему особенно понравится, если вы дадите ему воспользоваться правом выбирать, какой именно спектакль стоит разыграть.

Может быть, ему по душе идея воплотить в реальность любимую сказку или сыграть роль персонажа интересного детского фильма. В любом случае, вашей главной задачей остается предложить ребенку создать домашний кукольный театр, вызвав в нем интерес и желание участвовать в его спектаклях.

Итак, выберите нужных кукол, а если их у вас нет, попробуйте их сшить. Они должны надеваться на пальцы ребенка, двигать «головой» и «руками». Сшейте также куклу побольше для себя. Можно и детей вовлечь в процесс шитья, и впоследствии им станет особенно интересно принимать участие в спектакле. Ну и, конечно же, соберите несколько человек – зрителей – соседских детей и близких родственников. Для усиления необычности и праздничности предстоящего можете даже «выпустить» нарисованные афиши, приглашающие посетить спектакль, сделать программки.

Придумайте сценарий, взяв за основу известную сказку или кинофильм. Распишите слова участников на отдельных листах. Останется провести несколько репетиций – и можете приглашать на спектакль.

К слову, о репетициях. Не нужно принуждать ребенка, лучший вариант, если он сам вспомнит о спектакле и попросит порепетировать. Конечно, такого не всегда можно дождаться. Значит, невзначай несколько раз сами напомните ему о приглашенных зрителях, о том, что «афиши» уже готовы. Не менее важно, чтобы ребенку не успели надоесть или наскучить репетиции спектакля, поэтому особо на него не давите, не превращайте игру в обязанность.

Через несколько дней, когда спектакль уже будет достаточно отрепетирован, декорации сделаны и гости собраны, можете начинать представление. Терпеливо относитесь к ошибкам ребенка, уяснив для себя, что они неизбежны. Важно не акцентироваться на них, а приветствовать любые его начинания и стремления, в том числе и стремление к самовыражению.

По окончании спектакля рассмотрите вместе с ребенком допущенные ошибки, обсудите их, спросите, что ему не понравилось. Таким образом, вы ему поможете избежать «разрушения» его планов, ведь он так ожидал этого спектакля! Объясните ему, что на ошибках только учатся, тем самым «подготовив» его к следующему спектаклю.

«Загадай-ка!»

Это – традиционная забава, которой увлекались еще наши предки. Она замечательно развивает воображение и ораторские способности. Больше всего она подойдет для детей от 3 до 9 лет.

Вам необходимо придумать несколько загадок и загадать их ребенку. Лучше, если их темой будут предметы, с которыми он сталкивается каждый день и которые ему знакомы. Например, предметы канцелярской принадлежности, которыми он рисует: ручка, карандаш, раски, ластик и т. д. Или элементы природы, такие как луна, солнце, небо, цветы, река и т. д.

Когда ребенок отгадает, предложите ему нарисовать предметы, которые были загаданы. Лучше всего, чтобы он сразу рисовал на листке бумаги пришедшие ему в голову отгадки, а затем показывал вам, ожидая ответа. Таким образом, у маленького «мыслителя» развиваются не только фантазия и воображение, но и творческие способности.

«Веселые картинки»

Вы любите рисовать? На этот достаточно простой вопрос легко ответить… Все дело в том, насколько вы любите рисовать и хватит ли вашего энтузиазма поддержать возникновение желания к такому творчеству у ребенка.

Так, например, вместе с малышом вы можете создать красочный коллаж. Для этого вам потребуется несколько цветных карандашей, кисточки, краски и альбомный лист бумаги. Вы вместе можете нарисовать определенную картину, например домик, портрет девочки или мальчика. Главное, чтобы рисунок состоял из различных мелких и ярких деталей.

– Домик;

Выведите для начала основной контур рисунка, как бы «набросайте» эскиз и попросите ребенка дополнить его необходимыми деталями и закончить рисунок. Таким образом, можете нарисовать схему домика, а ребенок дорисует окна, двери, трубу, дым, солнце, облака. Между прочим, психологи используют эту игру для определения закомплексованности детей и выявления их страхов. Но вам это не понадобится, вы можете просто обратить внимание на тенденции ребенка к чему-либо. Например, если он изображает большое количество окон и раскрытых дверей – ему не хватает внимания и «открытого» общения. Он нуждается в большем «личном пространстве», чувствует себя в чем-то ущемленным. Часто изображаемый дымок из трубы дома ассоциируется у ребенка с семейным благополучием и любовью. В таком случае вам стоит поддерживать это восприятие ребенка, сохраняя семейную полноценность.

– Фоторобот;

Эта веселая и интересная игра поможет ребенку развить чувство пропорции и глазомер. Играя, он будет самым необходимым образом подключать фантазию и воображение, тем самым развивая их.

Изобразите на отдельном листе бумаги овал лица человека. Можно дорисовать контур глаз, носа и рта. Все, на этом ваши действия заканчиваются. Теперь карандаш переходит непосредственно в руки ребенка. Попросите его дорисовать портрет, а именно – закрасить или обрисовать какие-либо черты. Можно также придумать различные аксессуары – шляпу, колье, бантик, усы, бороду, таким образом создавая характер

изображаемого персонажа. Далее придумайте своему герою подходящее имя и раскрасьте цветными карандашами или расками.

«Интересный рисунок»

В этой игре участвуют дети от 7 до 9 лет, они объединяются в несколько групп по 4—5 человек. Потребуются листки бумаги и цветные карандаши. В ней также участвует один взрослый, который засекает время и определяет тему рисунка.

По одному игроку от каждой команды садятся за стол, берут листки и карандаши. Ведущий говорит, что рисовать, дает на это 1,5 минуты и засекает время. По истечении времени садятся другие игроки, ведущий говорит, что им рисовать, засекает время, и они продолжают на том же листке. И так до последних участников игры.

Допустим, первым игрокам ведущий задал рисовать голову осла, вторым – туловище кенгуру, третьим – львиный хвост, а четвертым – одежду получившемуся зверю. Рисунок может быть и другого плана, например ведущий предлагает рисовать море, птицу, человека, вазу с цветами, обеденный стол – и все это на одном листе.

В результате, когда рисунок готов, участники команды совещаются и дают ему смешное название. Все рисунки раскладываются на столе, и начинается голосование, но отдать голос можно только за чужое «художество». Так определяется выигравшая команда.

Но смысл игры заключается не в том, чтобы кто-то победил, а в том, чтобы дети научились быстро реагировать и творчески мыслить.

«Придумай смешнее и сделай лучше»

В игре участвуют дети от 8 до 10 лет в количестве 4—6 человек. Выбирается ведущий, который называет какое-нибудь короткое слово и предлагает участникам придумать смешную рифму к нему и настучать к ней какую-либо мелодию. При этом можно танцевать, строить гримасы, что-то изображать. Смысл заключается в том, чтобы было как можно смешней и интересней смотреть всем присутствующим, номер должен быть придуман как можно быстрее. Сначала смотрят выступление первых трех человек, поднявших руку, а затем голосуют, кому и что больше понравилось. Побеждает тот, кто чаще выступал и набрал больше баллов. Лучше, когда выступление чем-либо поощряется, например выигравший раздает творческие задания проигравшим (что-то изобразить), и они обязаны их выполнить.

«Поздравим именинника»

К этой игре готовятся заранее. Приглашенных на день рождения детей предупреждают о том, что на празднике состоится конкурс – поздравление с небольшими призами и сладкими подарками.

Для участия детям необходимо придумать себе костюм, поздравление и действия, которыми оно будет сопровождаться. Например, маленькая девочка может нарядиться в принцессу, надеть корону, подкрасить губы, пожелать имениннице в этой жизни всегда быть самой красивой принцессой, перед которой будут преклоняться самые лучшие женихи. Сопровождаться речь может похаживанием по комнате, обмахиванием веером, поглаживанием кошки.

Родители и именинник выбирают, чье поздравление им понравилось больше всего, и дарят небольшой подарок (мягкую игрушку, машинку и т. д.). Остальным детям раздают небольшие призы в виде сладостей.

Смысл игры заключается в том, что дети подключают свое воображение, учатся мыслить творчески, да к тому же еще избавляются от комплексов и застенчивости.

«Веселые распевки»

Эта игра предназначена для детей 5—7 лет, в ней может участвовать разное их число. Это связано с тем, что играть можно командами от 3 до 10 человек или индивидуально – каждый сам за себя.

Считалкой выбирают команду, начинающую первой. Она поет несколько строчек из детской песенки, мультфильма. Вторая команда внимательно слушает и, когда песня заканчивается, запевает другую, начинающуюся со слова, на которое закончилась предыдущая. Если в течение минуты команда не вспомнит нужной песни, ей записывают штрафное очко и разрешают запеть любую песню. Счет ведут до 8 очков. Проигравшей команде дают смешное задание, для выполнения которого ей приходится размышлять и фантазировать.

«Преодолей препятствие»

Игра предназначена для детей в возрасте от 7 до 10 лет, количество участников должно быть четным, от 10 до 20 человек (можно немного больше, если есть желающие). В игре обязательно должен участвовать взрослый – организатор. Дети разбиваются на команды по два человека, если участвуют мальчики и девочки, команда организуется по принципу мальчики – девочки.

Организатор предварительно составляет план, включая в него всевозможные творческие конкурсы по своему усмотрению, желанию и способностям детей.

Конкурсы должны заключаться в исполнении танцев, подборе песен на заданную тему, рисовании, необычных препятствиях, которые нужно преодолевать необычными средствами, а также выборе подходящей одежды для кукол или напарников, оригинальном чтении стихов и т. д.

Баллы подсчитываются по скорости или качеству выполнения заданий. Победа присуждается команде, набравшей больше всего очков, ее можно поощрить заранее приготовленным небольшим призом.

«Озорной хоровод»

Хорошо занимать такой игрой детишек в возрасте от 5 до 8 лет, тем более что рассчитана она на большое число участников – от 10 до 20 человек.

Любой детской считалкой выбирают водящего, которому завязывают глаза. Ребята образуют большой круг и берутся за руки, ведущий становится в середине этого круга. Хоровод начинает двигаться в одну сторону, а ведущий, поставив одну руку на талию, другую вытянув в сторону, движется в обратном направлении, при этом мысленно проговаривая ряд слов, например слон, лев, попугай, змея, собака, кошка, лошадь, корова, обезьяна или сапожник, маляр, художник, профессор, строитель, грузчик и т. п. Предварительно считалкой нужно выбрать еще одного человека, который будет говорить «стоп».

Получается следующая картина: хоровод движется, ведущий кружится, проговаривая ряд слов, а выбранный человек в любой момент кричит: «Стоп!» Все немедленно замирают, ведущий вслух произносит слово, на котором он остановился, затем ему развязывают глаза. Человек, на которого указывала рука водящего, выходит в центр и начинает артистично изображать того зверя или предмет, какое назвал ведущий, все хлопают и смеются. Затем ему завязывают глаза, и все начинается сначала.

«Разыграем сказку»

Данная игра направлена на развитие у детей творческого, оригинального мышления и актерских способностей. Игра предназначена для детей в возрасте от 6 до 10 лет.

Для участия в ней собирается большая группа детей – от 8 до 20 человек. Веселой детской считалкой дети делятся на 3—4 команды по 4—5 человек. В игре должен участвовать один взрослый в качестве ведущего. Лучше всего организовать игру на большом детском празднике, где будут не только участники (актеры), но и зрители.

Чтобы мероприятие проходило весело и интересно, ведущий заранее подготавливает костюмы, декорации, выбирает небольшие отрывки из различных детских сказок (лучше из не очень известных).

Дети рассаживаются, и ведущий зачитывает фрагмент из сказки. Как только он прозвучит, члены команд начинают совещаться. Их задача заключается в том, чтобы придумать наиболее оригинальное и интересное продолжение сюжета.

Придумав продолжение, дети рассказывают его ведущему и начинают подготавливать сценку. Если члены другой команды придумали такое же продолжение, но рассказали о нем позже, им придется его переделать.

Ведущий должен заранее объяснить, что призы будут вручаться по следующим номинациям: самое интересное продолжение сюжета, самое смешное продолжение сюжета, лучший актер, лучшая актриса, лучшая командная игра и т. п. Победители будут определяться голосованием, причем голос можно отдавать только за участника из другой команды. Если есть зрители, они тоже голосуют. Когда все команды подготовят сценки, участники наряжаются в костюмы и начинают их разыгрывать.

Дети, зная о призах, будут стараться выступить как можно лучше, интересней и оригинальней. Задача ведущего – постоянно шутить и подбадривать детей, напоминая, что проигравшие не должны расстраиваться, потому что это только игра.

Правила игры могут быть и другими. На листочках пишутся различные сюжеты из сказок. Из каждой команды считалкой выбирается человек, который с закрытыми глазами вытягивает листок. Далее принцип все тот же: дети читают сказку, придумывают продолжение, разыгрывают сценку, голосуют.

«Оригинальные фигурки»

Игра предназначена для развития у детей способностей мыслить творчески и оригинально.

Собирается небольшая группа детей из 4—5 человек в возрасте 5—7 лет и взрослый, ведущий игру. Он заранее подготавливает красивые, яркие, разноцветные кусочки ткани и небольшие сладкие подарки для детей.

Суть игры заключается в том, чтобы дети, используя только кусочки ткани, сделали какую-либо фигурку. Для этого они связывают лоскутки между собой, делают на них узелки и т. п.

Веселой считалкой определяют последовательность, в которой дети будут вытаскивать цветные лоскутки. Затем им по очереди завязывают глаза, и каждый вытаскивает по нескольку кусочков ткани. Далее дети расходятся и начинают делать оригинальные фигурки, не показывая друг другу, что у них получается. Это может быть смешной человечек, забавный зверек, цветочек и т. д.

Каждый отдает свою фигурку ведущему и говорит ему, что это такое. Сначала дети выставляют фигуркам оценки. Таким образом определяется самая красивая и интересная. Ребенок, сделавший эту игрушку, получает сладкий подарок. Затем ведущий по одной показывает фигурки детям, а они пытаются определить, что же это такое (тот, кто ее сделал, в это время молчит). Угадавшему дают подарок.

Глава 3.
Пойми меня и все вокруг – на понимание

Все игры на понимание очень полезны детям практически любого возраста. Они развивают мышление, тренируют сообразительность и вырабатывают реакцию. Подобные игры учат ребенка находить различные ассоциации в окружающем его мире и таким образом лучше понимать его. Ребенок, любящий игры на понимание, быстрее психологически разовьется и лучше подготовится к сложностям будущей взрослой жизни.

«Ну-ка пойми меня»

Увлекательная и занимательная игра. Она развивает творческие способности и ассоциативное мышление. Играя в нее, дети учатся быстро соображать и образно мыслить при этом.

Чтобы начать игру, следует разбиться на две команды, чтобы игроков в каждой было поровну. Количество игроков может быть от трех человек и более. Нужно выбрать также условного судью или ведущего.

Обе команды располагаются так, чтобы каждый игрок в команде находился за спиной другого. Ведущий загадывает какое-то слово и пишет его на доске мелом или на бумаге фломастером крупным шрифтом. Затем он дает сигнал, чтобы крайние игроки обеих команд повернулись к нему. Он показывает им написанное слово. Игрокам нужно объяснить своим соседям, что это было за слово. Но сделать они это должны, не прибегая к речи, а используя различные жесты и мимику. Это непросто, но очень увлекательно и смешно.

райний игрок, первым увидевший слово, стучит по плечу воего соседа, тот поворачивается к нему, и игрок начинает мимикой и жестами показывать, что это за слово. Второй, поняв, отворачивается, стучит по плечу следующего игрока и начинает, в свою очередь, объяснять ему.

И такая передача идет до последнего игрока в команде. Последний, уяснив, что это за слово, пишет его на бумаге и подает знак ведущему, что его команда уже готова. Если обе команды верно угадали загаданное слово, но одна из них закончила быстрее другой, победившей считается эта команда.

Если же одна из команд неправильно угадала слово, она считается проигравшей, даже если быстрее закончила игру. Если обе команды неправильно угадали слово, ни одна из них не считается выигравшей.

По этой игре можно провести чемпионат с участием нескольких команд, например восьми. В этом случае все команды разбиваются на две подгруппы, по 4 в каждой. В этих подгруппах играют по 2 игры, пока не выявится команда, не проигравшая ни одной из игр.

Затем победители каждой подгруппы встречаются между собой в финале. Победившая считается чемпионом. Проигравшая занимает второе место, а все остальные команды делят между собой «бронзу» и прочие места.

«Сурдоперевод»

Это очень веселая игра. В нее может играть любое число ребятишек. Игра развивает творческое, ассоциативное мышление и чувство юмора, заставляет быстро соображать, развивает гибкость ума.

Для проведения игры нужен магнитофон с наушниками или обычный плейер. В плейер вставляется кассета с записью каких-то популярных песен, но каких, участникам игры заранее неизвестно.

По жребию один из игроков надевает плейер, включает его и при помощи жестов рук и мимики лица пытается передать текст звучащей в это время песни остальным ребятам. Они, в свою очередь, должны попробовать отгадать, какую популярную песню в этот момент слышит член их команды.

Тот, кто правильно угадает первый, занимает место сурдопереводчика и начинает переводить следующую записанную на кассете песню. И так далее.

«Шиворот-навыворот»

Направлена игра на развитие способности к пониманию и быстрому осмыслению различных печатных и речевых текстов, развивает попутно дикцию и сообразительность. В нее может играть любое число игроков.

Смысл игры заключается в том, чтобы ведущий (желательно, чтобы это был взрослый) взял какое-нибудь предложение из любой книги (или газеты и т. д.) и быстро прочитал, начиная с конца, каждое слово наоборот. Например, если написано слово электрификация, надо его прочитать: «яицакифирткелэ».

Остальные игроки должны понять, что он сказал на самом деле, и попытаться правильно записать предложение, как оно звучит в действительности. Тот, чей вариант ближе всех к настоящему, и кто быстрее справится с заданием, и считается

победителем. И если кто-то медленнее разобрался с предложением, но его вариант оказался самым правильным, победителем считается он.

Далее игру продолжает следующий, читая очередное предложение, как сказано выше. И так далее. Когда выявятся двое наиболее удачливых игроков, они играют между собой так, как описано ранее, до выявления окончательного победителя.

«Следопыт»

Очень увлекательная и интересная игра делает игроков ближе к природе, заставляет интересоваться ее жизнью и приучает с детства любить и уважать окружающую среду. Развивает сообразительность, наблюдательность, тренирует внимание и ассоциативное мышление.

В нее может играть любое число игроков. Играть желательно на песке или на любом другом мягком грунте. Один из игроков рисует на песке какие-то следы, например птичьи, а остальные дети должны посмотреть на эти следы и догадаться, кому они принадлежат. Или рисует любой другой след, и детям предстоит определить, какому существу он принадлежит: может быть, гусенице? Или сороконожке? А может, это зайчик здесь проскакал? По виду следа попытайтесь определить, давно ли проходил тут этот зверь? Это может быть и след голой человеческой ноги. Тогда определите, чья это нога: взрослого или ребенка, мужчины или женщины. И так далее. Не забывайте задавать наводящие вопросы. Подобная игра помогает детям почувствовать себя настоящими следопытами и исследователями.

«Голоса зверей»

Игра направлена на развитие у детей ассоциативного мышления и пробуждение интереса к миру природы. Помогает развить в них любовь к животному миру и братьям нашим меньшим, тренирует наблюдательность и сообразительность.

Количество игроков не ограничено. Смысл игры заключается в том, что один из ее участников по жребию выходит вперед и, подражая какому-то животному, кричит его голосом. Остальные игроки пытаются догадаться, какого зверя он изображал.

Самый первый, верно угадавший животное, меняется с ним местами и уже сам кричит, подражая голосу какого-то зверя. И так далее, пока не останется один из участников, знающий наибольшее количество голосов разных зверей. Он и победитель. Можно изображать голоса любых животных, в том числе и домашних.

«Азбука Морзе»

Польза этой игры в том, что она развивает чувство ритма, а также ассоциативное мышление и сообразительность. Играет любое число ребятишек.

Один из участников по жребию выходит вперед и пытается с помощью стука передать какую-то известную мелодию, загаданную им. Какую мелодию он загадал, он сначала пишет на бумаге, но никому не показывает. Это нужно для того, чтобы потом узнать, что он загадал именно эту мелодию и никакую другую.

Остальные дети пытаются угадать, что за мелодию он настукивает, и первый, назвавший ее верно, меняется с выступающим местами. Теперь он выстукивает какую-то мелодию. Ответивший неправильно выбывает из игры, и так продолжается до тех пор, пока не останется один игрок, знающий больше всех мелодий. Он и считается победителем.

«Ромашка»

Действие направлено на развитие наблюдательности и ассоциативного мышления, сообразительности и чувства юмора. Для игры потребуется изготовить из бумаги так называемую ромашку, по количеству лепестков в ней должно быть и число игроков. На каждом лепестке цветка с обратной стороны пишется какое-то задание. Участники игры по очереди подходят к ромашке, отрывают лепестки, читают задание (про себя, не вслух) и затем выполняют его, то есть изображают что-то перед остальными участниками.

Те пытаются угадать, что же игрок так усердно показывает им? Вот различные варианты заданий.

1. Пофантазировать и изобразить:

– горячий утюг;

– закипающий чайник;

– телефон;

– кофемолку;

– вентилятор.

2. Попробовать изобразить походку человека, который:

– объелся;

– которому жмут ботинки;

– мучится радикулитом;

– заблудился.

3. Изобразить мимикой, походкой:

– встревоженного кота;

– грустного пингвина;

– восторженного кролика;

– хмурого орла;

– разгневанного поросенка.

4. Вспомнить, как выглядит, и изобразить архитектурное сооружение:

– египетскую пирамиду;

– статую Свободы;

– Пизанскую башню;

– Великую Китайскую стену.

5. Попрыгать, как:

– воробей;

– кенгуру;

– заяц;

– лягушка.

6. Исполнить песню «В лесу родилась елочка» так, будто исполнитель:

– хор Советской армии;
– хор детского сада;
– хор ветеранов;
– казачий кубанский хор;
– хор духовной семинарии.

7. Изобразить жестами, мимикой, эмоциями пословицу:
– на чужой каравай рот не разевай;
– за двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь;
– дареному коню в зубы не смотрят;
– одна голова хорошо, а две лучше;
– доброе слово и кошке приятно.

8. Попробовать представить себе и изобразить человека, который:
– жует арбуз;
– ест тающее мороженое;
– грызет морковь;
– пьет молоко с пенками;
– ест свежий лук;
– ест виноград;
– ест яйцо всмятку;
– жует итальянские спагетти;
– грызет червивое яблоко;
– ест горячую картошку.

«Изображалки»

Эта игра развивает сообразительность и чувство юмора, ассоциативное мышление и находчивость. В нее обычно играют по двое. Смысл ее заключается в том, что детям предлагают изобразить какие-то сценки, не используя при этом слова.

Например:

– встречу двух друзей, давно не видевших друг друга;
– рыбака на рыбалке;
– встречу двух морских черепах;
– синхронное плавание;
– встречу двух птиц в полете.

«Живой календарь»

Направленность на развитие ассоциативного мышления, умение делать выводы, тренировку наблюдательности и внимания отличает эту игру. Участвуют несколько команд, обычно две. Игроков в них должно быть поровну.

Ведущий дает каждому участнику команды лист, на котором написано о каком-то событии. Из этих листов каждая команда должна составить свой календарь, объяснив связи между событиями. Ведущий объявляет только месяц, о котором идет речь.

Для живого календаря можно использовать разную тематику. Например: «Знаменитое изобретение и открытие», «Дни рождения великих людей», «Праздничная дата».

«Мистер Смит»

Помогает детям научиться лучше понимать друг друга, развивает творческое мышление и сообразительность, учит пользоваться ассоциациями и повышает выразительность жестикуляции и мимики следующая игра.

Играют двое детей. Один из них изображает родственника, приехавшего из другой страны и не знающего ни слова по-русски. Другой ребенок, в свою очередь, не знает языка его страны.

Ему, как гостеприимному хозяину, нужно хорошо принять гостя, показать ему дом, свои «владения», пригласить на ужин, позвать гулять. Все это он должен суметь объяснить без слов.

«Уразумей меня»

Игра развивает выразительность мимики и жестикуляцию, помогает научиться лучше пользоваться ими. Развивает сообразительность.

Играют двое детей. Один из них как бы отделен от другого толстым стеклом, через которое не проникают никакие звуки. Дети должны говорить друг с другом, используя только жесты и мимику. Например, один выясняет: «Когда ты приедешь?», а другой отвечает: «Я приеду в воскресенье».

Потом можно поговорить о том, насколько правильно дети сумели друг друга понять.

«Мелофон»

В эту игру могут играть несколько ребят. Она развивает наблюдательность и музыкальный слух. Понадобятся несколько чашек или стаканов, изготовленных из любого материала. В каждый стакан наливается вода, так, чтобы везде она была на разном уровне. Допустим, один стакан наливается дополна, другой наполовину, третий остается пустым, четвертый наполняется на четверть, а пятый – на две трети.

Сначала надо постучать по каждому стакану ложкой и запомнить, какой звук при этом издает каждый стакан. Далее один из игроков по жребию отворачивается, а другой стучит ложкой по какому-то одному стакану. Отвернувшийся пробует угадать, что это за стакан. Затем отворачивается другой игрок, и все то же самое повторяется.

Так продолжается до тех пор, пока не определится игрок, угадавший наибольшее количество раз. Он становится победителем.

«Догадайся сам»

Развивает сообразительность и смекалку, тренирует ассоциативное мышление и наблюдательность. Участвовать в игре могут двое детей или больше.

Один из участников игры загадывает какое-то слово, а другой старается угадать, что это за слово. Для этого он задает разные вопросы наводящего характера. Они должны быть поставлены так, чтобы ответ на них звучал однозначно: либо «да», либо «нет».

К примеру, один из ребятишек загадывает слово «груша». Другой задает ему такие вопросы:

– Мягкое? – Да.

– Съедобное? – Да.

– Растет в земле? – Нет.

– На дереве? – Да.

– Продолговатое? – Да.

– Груша? – Да.

Потом игроки меняются местами и т. д.

Глава 4.
Облако, похожее на слона
Игры на развитие художественно-образного мышления

В мире детских игр существуют такие, которые в целом можно назвать «спортивным комплексом», но… для ума, для развития творческих способностей ребенка. К сожалению, современное обучение детей в большинстве своем направлено в одну сторону – исполнительские способности, а более сложная и важная сторона – развитие воображения, образного мышления – как правило, остается без внимания.

В принципе, каждого ребенка можно сделать творчески развитым, но незнание основ педагогики и психологии детей, да и традиции некоторых родителей этому серьезно мешают. Творческие умы с хорошо развитым образно-художественным мышлением – сегодня большая редкость. К счастью, человечество ставит перед собой только разрешимые задачи. Пусть алмазы редки, но, познав естественные закономерности появления их в природе, люди сами научились «делать» алмазы. Проникнув в одну из великих тайн природы – тайну возникновения и развития творческих способностей, люди научатся выращивать… таланты! Недаром во всех развитых странах мира идут различные научные и практические поиски в этом направлении. И результаты этих поисков удивительны.

Оказывается, природа щедро наделила при рождении каждого из нас возможностями развиваться. И каждый малыш может подняться на самые большие высоты творческой деятельности! Итак, первое условие успешного развития творческих способностей – раннее начало. Но когда именно следует приступать к этому? И как это делать? Очень многое зависит от родителей, в том числе от их отношения к детям.

Как быть, например, если малыш успешно справляется с самыми трудными и сложными заданиями игры? Каждая творческая игра направлена на развитие у ребенка образно-художественного мышления и памяти. В некоторых из них предусматривается вариативность заданий, и переход к творческой работе над самими играми тем успешнее и приятнее, чем выше уровень творческих способностей ребенка.

Очень хочется думать, что, познакомившись с развивающими играми и попробовав занять в них своих малышей, сами мамы и

папы, в зависимости от своих склонностей или профессиональных знаний, дополнят их новыми условиями, придумают дополнительные варианты игр, способствующих развитию образно-художественных способностей, будь они из области математики, рисования, техники или физики, химии, биологии.

«Облака»

Самой простой из огромного числа игр, направленных на развитие художественно-образного мышления, является игра «Облака». Она способствует возникновению ассоциативности у ребенка и активной работе воображения. Рассчитана она на детей дошкольного и младшего школьного возраста, но наряду с детьми играть в нее могут и взрослые.

Организовать ее лучше на свежем воздухе, в облачный летний день. Заключается она в том, чтобы попытаться определить, с какими знакомыми вещами или животными имеют сходство проплывающие облака. Удобнее всего, если дети, принимающие участие в игре, лягут на ровную горизонтальную или немного наклонную поверхность, на которую, чтобы не испачкать одежду, желательно постелить какое-нибудь покрывало.

Особенно приятно играть в подобную игру на пляже, но в том случае, если, несмотря на наличие облаков, день будет достаточно солнечным. Кстати, детям лучше укрыться в тени, так как длительное пребывание под солнцем может привести к солнечному удару или получению значительной дозы солнечной радиации. Играть можно и стоя, подняв лицо кверху, но длительное пребывание в такой неудобной для организма позе ведет к появлению головной боли и физиологическим нарушениям.

«Пантомима»

Подойдет игра детям 9—14 лет, она способствует не только увеличению их багажа знаний, но и проявлению их художественных, актерских способностей. Суть в следующем: родители, участие которых обязательно, объясняют детям, какие жесты были в ходу несколько веков назад (поклоны, реверансы), и показывают их. Задача детей состоит в том, чтобы как можно лучше повторить эти жесты, но речь здесь идет не о чисто механическом повторении, а именно о «вживании» ребенка в роль. Ему надо постараться представить себя на месте людей, кланявшихся или размахивающих шляпой при встрече.

Это одна из игр, способствующих развитию фантазии ребенка, его мгновенной способности перевоплощаться в других, незнакомых ему людей. Пантомима способствует и раскрепощению ребенка, так как, поучаствовав в ней, он начинает увереннее чувствовать себя в обществе, избавляется от излишней стеснительности. Такой мини-спектакль помогает раскрытию художественного потенциала, который пригодится впоследствии, если он решит связать свою судьбу с одной из творческих профессий.

«Лесной подарок»

Рассчитана игра на детей дошкольного и младшего школьного возраста и принадлежит к числу настольных, но участвовать в ней может неограниченное число детей и взрослых. Для этой замечательной забавы детям понадобятся пластилин, еловые и сосновые шишки, желуди и каштаны. Задача ее состоит в том, чтобы дети попытались с помощью подручных средств изобразить пейзаж, который чем-то привлек их внимание, или же сюжет, рожденный фантазией. И если ребенок действительно заинтересуется этой игрой, предела полету его фантазии не будет. В ход могут идти различные предметы, казалось бы, не сочетающиеся друг с другом, и чем богаче творческие способности у ребенка, тем неожиданнее и вернее окажутся эти сочетания.

Кроме непосредственной тренировки художественно-образного мышления, эта игра способствует развитию памяти, так как в следующий раз ребенок сам сможет сосредоточить свое внимание на тех деталях, которые он хочет воплотить в пластилине.

Одновременно он постарается домыслить то, что не успел запомнить, а также найти лучшее соотношение желудей, каштанов и прочего, что помогает развитию чувства гармонии и творческого воображения.

«Ассоциации»

Для этой игры понадобится несколько участников, рассчитана она на детей среднего школьного возраста. Как видно уже из ее названия, она помогает развитию ассоциативного мышления и формирует творческие способности ребенка, так как в ней необходимо наличие определенной фантазии и умение мыслить нетрадиционно.

Все участники игры собираются в одной комнате и с помощью какой-нибудь считалки выбирают одного из детей, который на несколько минут уходит из комнаты, в то время как остальные загадывают человека, знакомого всем присутствующим. Вернувшийся возвращается в комнату и начинает задавать каждому по очереди вопросы, основанные на ассоциативном мышлении, например: «Если бы он был мебелью, на что он был бы похож?» или «Какое животное по своим качествам похоже на него?» Продолжается игра до тех пор, пока игрок не угадает предложенное ему задание, после чего тот, кто дал ему последнюю подсказку, сам становится главным участником игры.

Существует еще один вариант этой же игры, в которой условия прямо противоположны вышепредложенным. Все участники заранее договариваются, о ком пойдет речь, после чего по очереди начинают придумывать предметы или животных, сходных по своим чертам с загаданным человеком. Выбывает в этой игре тот, кто не сможет продолжить цепочку ассоциаций, а продолжаться это развлечение может до тех пор, пока в игре не останется только один участник, который и объявляется победителем, после чего игру можно начать заново.

«Тень»

Игры, в которых ребенок пытается распознать предмет по его тени, принадлежат к числу наиболее интересных и способствующих развитию творческого потенциала. Образность и непосредственность, изначально свойственные детям, благодаря возможности пофантазировать на славу становятся мощным толчком для зарождения художественного таланта.

Немногие владеют искусством показывать тени на стене с помощью пальцев, но достаточно даже каких-то минимальных знаний, чтобы продемонстрировать голову собаки или другие простейшие фигуры. Ребенок, для которого предназначена эта игра, то есть в возрасте детского сада и начальной школы, получит настоящее удовольствие, если кто-то из родителей покажет ему такие фигуры. Но от этой, казалось бы, простой забавы можно получить и большую пользу, так как дети, пытаясь угадать тень животного, одновременно тренируют свою память и сообразительность, а также на время уходят в страну вымысла и фантазий.

«Клякса»

Такой забавой можно занять дошкольников и учащихся начальных классов, но тем не менее она способна стать развлечением и для более старших возрастов, так как отличается простотой и очень интересна. Она способствует не только развитию наблюдательности, но и создает условия для полета фантазии, помогая проявлению художественных дарований ребенка.

Правила игры незамысловаты, для участия в ней понадобится старая перьевая ручка, пузырек чернил и несколько листов бумаги. С помощью ручки необходимо сделать на листе бумаги несколько клякс и попытаться по их причудливым очертаниям определить сходство с какими-то знакомыми вам предметами.

Если в игре участвуют несколько детей, они могут искать сходство по очереди, пока все возможные варианты не будут исчерпаны.

«Цепочка»

В эту игру, рассчитанную на детей младшего и дошкольного возраста, часто играют даже взрослые, так как она очень интересна и благотворно влияет на развитие творческих способностей человека, помогает выявлению образности мышления. Число игроков, принимающих участие в ней, не ограничено.

Атрибуты игры весьма незамысловаты, весь комплект состоит только из обычной цепочки, не обязательно ценной, которую можно найти в любой семье. Поднимите ее над полом на высоту 1—2 м и отпустите, чтобы она свободно упала на пол или на землю (если вы играете на улице), а затем попытайтесь понять, на что похожи причудливые переплетения звеньев цепочки. В том случае, если все варианты окажутся исчерпаны, можете кинуть ее заново.

«Спички»

Условия игры в целом схожи с предложенными выше, но она не менее интересна. Зачастую группа участников этой игры пополняется даже взрослыми, не меньше детей любящими такие игры, требующие применения некоторых творческих способностей, а также свободного полета фантазии.

Играть в нее можно как дома, так и во дворе, где она будет, пожалуй, интереснее, так как там спички можно рассыпать на большем расстоянии, следовательно, увеличивается возможность комбинаций, которые составляют рассыпанные спички.

Наиболее удачно раскидывать их на песчаной поверхности, так как смысл игры заключается в том, чтобы провести линии между разбросанными спичками и тем самым превратить их в некий рисунок, изображающий какого-нибудь зверя или любую другую знакомую ребенку вещь. Проводимые линии, разумеется, могут быть только воображаемыми, но ребенку легче включиться в игру, если он действительно сможет увидеть перед собой изображение животного.

«Угадай эмоцию»

Дети 4—10 лет, особенно застенчивые, с большим удовольствием отдаются этой игре. Уже через некоторое время вы заметите в них перемены. Они станут активнее включаться в игру, больше фантазировать, свободнее чувствовать себя при показе сценок. Большинство детей всегда радуются возможности поиграть в артистов.

Самое главное – правильно замотивировать необходимость игры упирающемуся ребенку. Дело в том, что застенчивые дети обычно стесняются своих эмоций, и уж тем более им стыдно «кривляться» на людях. А данная игра будет восприниматься ми именно как кривлянье. Поэтому вам придется взять на себя активную роль и подавать ребенку пример.

Сперва лучше играть вдвоем. Затем, когда ребенок без труда начнет справляться с заданиями, можете вовлечь в игру его приятелей. Но если ребенок очень раскрепощенный и большой выдумщик, начинайте играть с несколькими участниками.

Правила просты: ведущий показывает мимикой какую-нибудь эмоцию на лице, а игроки называют ее и стараются воспроизвести. Кто сделает это первым, получает очко.

Лучше всего начинать с легко узнаваемых и угадываемых эмоций: удивления, страха, радости, гнева, печали и т. д. Показывать эмоции следует утрированно, даже карикатурно. Постепенно расширяйте диапазон чувств, вводите различные оттенки эмоций (раздражение, возмущение, гнев, ярость, раздумье и т. д.).

Детям постарше и посмелее можно давать задание не только на отгадку эмоции, но и разыграть с ними экспромтом маленькую сценку с использованием этих эмоций или даже зарисовать их на листе бумаги. Естественно, что за каждое новое задание, если оно выполнено, ребенок получает дополнительное очко. Победителем становится участник, набравший большее количество очков.

«Живая иллюстрация»

Детям от 5 до 10 лет эта игра придется очень по душе. Для ее проведения идеально подходят стихи А. Барто, в которых очень много стихотворных жанровых зарисовок, точно передающих разнообразные детские переживания и окрашенных мягким юмором, часто оказывающимся для нервных детей целебней любых лекарств. Стихи А. Барто предоставляют для этого богатейший материал. Малышам больше подойдут стишки типа «Мишка», «Бычок», «Мячик». Детям постарше – «Обида», «Любочка», «Сонечка», «По дороге в класс» и многие другие.

Правила следующие. Один игрок читает стихотворение, а другой в это время мимикой и жестами иллюстрирует описываемые события и эмоции. Необходимо научить ребенка постепенно улавливать и передавать тонкие оттенки чувств: разочарование, возмущение, заинтересованность, восхищение и т. п.

Если игроков несколько, можно ввести элемент соревновательности. Пусть ведущий объективно оценивает выступления участников и награждает победителей. За каждое выступление игрока, удачно изобразившего прочитанный отрывок из стихотворения А. Барто, ведущий по пятибалльной системе выставляет оценку. Но не забывайте о том, что, если у ребенка ничего не получилось, это вовсе не значит, что он неумеха. Скорее всего, он очень стеснительный, и ваша задача в данном случае – не только установление справедливости, но и психокоррекция.

«Нарисуй фигуру»

Многие дети, дичащиеся взрослых, боятся физического контакта с ними и с другими сверстниками: отстраняются, если кто-то хочет погладить их, съеживаются, втягивают голову в плечи. С другой стороны, среди застенчивых детей достаточно и таких, которые жаждут нежности, явно недополучая ее от родителей.

Предлагаемая нами игра как раз рассчитана на сближение родителей со своими детьми возраста 6—12 лет. Правила простые и не предусматривают особых строгостей. Участники договариваются, что они будут изображать. Взрослый должен позаботиться о том, чтобы задумка детей не была слишком сложной и трудно выполнимой.

Один из игроков рисует пальцем на спине другого какую-то фигуру, и тот, в свою очередь, начинает изображать ее мимикой, жестами, можно танцем (как угодно, только чтобы это было понятно противоположной паре). Вторая пара должна отгадать, что же изобразили противники. Внимание! Очко присуждается не отгадавшим, а тем, кто похоже изобразил задуманное.

Играть нужно минимум вчетвером: двое детей и двое взрослых. Надо разбиться на пары – один взрослый и один ребенок. Лучше, конечно, чтобы дети оказались в паре с чужими родителями. Можно, правда, ввести условие, что игроки непременно должны меняться партнерами, но если у застенчивого ребенка это вызывает сильное напряжение, лучше немного подождать. Когда он будет готов, он сам с радостью испытает свои силы.

«Передай рисунок»

Число детей 6—12 лет, занятых в этой игре, не ограничено. Все игроки разбиваются на две равные команды. Каждая команда усаживается в свой замкнутый круг. Принцип игры, как в «испорченном телефоне», только вы не шепчете какое-то слово на ухо партнеру, а рисуете на его ладошке знак или букву. Этот игрок должен догадаться, что это такое, и быстро «передать» рисунок дальше. Обе команды получают одинаковое задание – рисунок от ведущего, роль которого вы, родители, можете взять на себя.

Правила игры должны соблюдать все игроки, за нарушение правил у команды отнимается очко. Победившая команда зарабатывает 5 очков. Подглядывать нельзя. Значки, естественно, должны быть простыми, чтобы сами игроки без особого труда догадывались о том, что изображает напарник. Заранее объясните детям, какие это могут быть значки: круг, треугольник, квадрат, волнистая линия, примитивная рожица, вопросительный или восклицательный знаки, елочки и т. п. Соответственно этим значкам, ведущий должен подобрать простое задание.

Получив сообщение – рисунок, последний в цепочке быстро вслух называет загаданное изображение. Ведущий сравнивает этот ответ с первоначальным заданием, и если рисунок правильно отгадан, команда выигрывает.

«Скульптура»

На первый взгляд, игра может показаться детям сложной и трудной в исполнении. Но при ближайшем знакомстве с ней ребенок обязательно заинтересуется. В основном направлена она на развитие образно-художественных способностей детей, любящих пофантазировать, изображать различных киногероев или героев любимых книжек.

Наилучшим образом игра подходит детям 5—13 лет. Число игроков не ограничено, главное – выбрать ведущего, точнее сказать, жюри. Чем больше детей участвует в ней, тем она увлекательнее. Минимальное количество участников – 4 человека: один ведущий и 3 игрока.

Суть игры состоит в показе какой-либо скульптуры или какого-либо сюжетного отрывка. Все участники рассаживаются в один большой круг. В центр круга выходят два человека. Они договариваются между собой о том, какую фигуру хотят изобразить, и после этого пишут на листке бумаги или тихонько говорят ведущему об этой фигуре. Затем один игрок «лепит» вместе с другим саму «скульптуру», постепенно заставляя принять его нужную позу. Другие игроки должны отгадать, что это за скульптура.

Игрок, знающий ответ, говорит его вслух, а ведущий сравнивает с первоначальным заданием. Тот, кто первым и правильно отгадает, выбирает себе в пару еще одного человека и с ним тоже «лепит» скульптуру.

Глава 5.
Игры на интуицию

Маленький ребенок воспринимает и познает этот мир с помощью пока еще плохо развитых пяти органов чувств: слуха, зрения, осязания, вкуса и обоняния. Малыш видит предметы совсем не так, как взрослые, которые его окружают. Незнакомые звуки, краски, запахи ярко отпечатываются в его памяти и сознании.

Он пока еще не в состоянии полностью понять и проанализировать окружающий мир. Его мозг очень быстро развивается, и рано или поздно малыш начнет понимать и обдумывать. Но полностью процесс развития мозга завершается лишь к 20—25 годам, наиболее полно он сформировывается в отрочестве, таким образом, детство основывается на процессе познания и восприятия мира.

Но, кроме основных пяти чувств, существует еще так называемое шестое чувство – интуиция. Это слово произошло от латинского слова intueor – пристально смотрю. Точное, энциклопедическое толкование значения слова «интуиция» звучит так: «это способность постижения истины путем непосредственного ее усмотрения, без обосновывания с помощью доказательства; субъективная способность выходить за пределы опыта путем мысленного схватывания („озарения“) или обобщения в образной форме закономерностей». Но, кроме того, интуиция – это невидимое и неосязаемое чувство, которое наиболее развито у маленьких детей. Они следуют интуитивному импульсу, не обдумывая тщательно собственные поступки, не анализируя их. Они просто следуют собственному чувству интуиции.

Со временем это ощущение может «потеряться». Взрослый человек, в отличие от ребенка, имеет другие приоритеты и при выполнении какого-либо действия руководствуется общественным мнением, чувствами собственного комфорта или благополучия, стыда и совести, долга, и только в последнюю очередь он вспоминает про шестое чувство. В основном люди скептически относятся к интуиции, полагая, что это миф, придуманный несведущими и поверхностными людьми. Еще в древности люди, воспринимающие мир реалистично, – стоики – не признавали ментальных чувств, в том числе и чувство интуиции.

Но многие ведущие ученые и психологи не раз доказывали,

что шестое чувство – не миф и не фантазия, и в нынешнее время люди в большинстве своем разделяют это мнение.

Как уже сказано, наиболее развитым чувством восприятия у ребенка является интуиция, именно интуитивным способом он познает мир. Таким образом, чтобы достичь наиболее полного и совершенного развития ребенка, нужно делать акцент не только на основные способы познания, но и не забывать про чувство интуиции. Необходимо его развивать, так как ясно, что оно способствует не только дальнейшему творческому развитию, но даже и физическому.

Одним из способов физического и духовного развития ребенка являются развивающие игры. Обычно они направлены на развитие ловкости, внимательности, быстроты мышления, интеллекта. Кроме того, существуют специальные игры на развитие детской интуиции.

«Горячо – холодно»

Довольная популярная игра, способствующая развитию мышления и, конечно же, чувству интуиции. Лучше всего она подойдет для детей от 6 до 12 лет. Играть в нее следует в закрытом помещении, лучше в домашних условиях.

Вам потребуется немного, нужно взять любимый предмет ребенка, например плюшевую игрушку или куклу. Выберите комнату для игры, лучше, если она обставлена мебелью, с большим количеством полок и шкафчиков. Определите ведущего с помощью жеребьевки или по взаимному общему желанию. Ведущий выходит за дверь, а вы тем временем должны спрятать игрушку или любой другой предмет в комнате. Для начала не стоит ставить слишком сложные задачи, спрячьте его в какое-нибудь близкое место. Теперь можете позвать ребенка. Его задача заключается в том, чтобы найти спрятанное. А вы должны ему помогать следующим образом: как только ребенок будет приближаться к заветному месту, говорите «Горячо», а если он удаляется, скажите «Холодно». Таким образом, ребенок найдет спрятанный предмет. Если ребенок выиграет, вы с ним меняетесь ролями. Теперь он должен спрятать предмет в труднодоступное место, а вы, соответственно, его найти.

«Дорисовки»

Логическая игра на развитие интуиции, она интересна и увлекательна, так как поможет ребенку в совершенствовании памяти, развитии воображения и фантазии. Подойдет игра больше всего для детей, уже учащихся в школе, от 8 до 14 лет. К слову, основы игры «Дорисовки» используют в сложных психологических тестах на коэффициент умственного развития.

Вам потребуются альбомный лист или тетрадь, карандаш и ручка. Нарисуйте, но не до конца, несколько несложных геометрических фигур, например незаконченный треугольник, прямоугольник, квадрат, параллелограмм или куб. Ребенок должен дорисовать недостающие части и стороны фигуры. Помогите или подскажите, если он будет в затруднении. Конечно же, играть таким образом следует в том случае, если ребенок уже знаком с основными понятиями геометрии.

Если вы не хотите привязывать к игре понятия геометрических фигур, можете нарисовать незаконченный силуэт куклы или контуры любого другого любимого предмета ребенка, главное, чтобы он был хорошо с ним знаком, знал его форму и детали.

«Числовые ряды»

Это развивающая интуицию и логическое мышление игра. Если ребенок знаком хотя бы с первым десятком цифр и может без ошибок его воспроизвести, значит, с ним можно играть в «Числовые ряды».

Нарисуйте на листке бумаги несколько первых знаков числового ряда, например элементарные 1, 2, 3, 4… Затем предложите ребенку закончить этот ряд.

Для усложнения задачи игру можно проводить на время. Лучше, если будет участвовать не один ребенок, а несколько, тогда детей можно разделить на команды. Игра будет намного интереснее и увлекательнее, у детей появится стимул к победе.

Таким образом происходит несколько процессов сразу: ребенок изучает последовательность цифр, тренирует память, быстроту мышления и просто весело проводит время.

«Занимательная арифметика»

Ваш ребенок больше всего на свете любит считать и складывать предметы? Он с нетерпением ожидает начала учебного года, чтобы поскорее помчаться на любимые уроки арифметики? Может быть, вы хотите вырастить второго Эйнштейна? Значит, эта игра как нельзя кстати для вас и вашего ребенка. Подходит она для детей младшего школьного возраста, которые уже умеют вычитать и складывать числа.

Изобразите на листе бумаги несколько чисел в определенной последовательности. Пусть они будут расположены в арифметической зависимости, связанной с действиями сложения и вычитания. Например: 2, 4, 6, 8… или 24, 20, 16, 12…

Игрок должен продолжить числовые ряды, основываясь на своих представлениях о действиях сложения, вычитания и, конечно же, подключая и тем самым развивая свое шестое чувство. Сначала он должен заметить и почувствовать общую закономерность расположения чисел, а затем дорисовать нужные цифры.

Таким же образом можно заниматься умножением и делением чисел с детьми более старшего возраста.

«Угадай рисунок»

Интересное занятие на развитие пространственного мышления и интуиции. Подходит для групп из 4—5 детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Вам потребуется небольшая красочная картинка с наличием ярких деталей и непрозрачный лист белой бумаги, по размеру в несколько раз больше картинки.

В листе необходимо проделать посередине небольшое отверстие в форме круга или квадрата. Для повышения сложности можно проделать отверстие размером с замочную скважину.

Ведущий кладет лист с прорезью на картинку, а играющие рассматривают ее через скважину. По правилам игры, картинку можно рассматривать только таким образом. Ведущий передвигает лист, но не поднимает его, рассматривая картину через прорезь в течение минуты. Все дети рассматривают одновременно, но передвигать лист нужно по очереди, в течение данного времени. Далее ход передается другому ребенку – теперь он двигает лист.

В течение игры дети должны отгадать, что изображено на картинке. Они могут описывать ее и поправлять друг друга. Выигрывает тот, кто отгадает изображение или назовет наиболее точные и самые подробные детали.

«Юный художник»

Развить не только чувство интуиции, но и постичь суть красоты и гармоничности цветов поможет следующая игра. Творческое мышление ребенка нуждается в совершенствовании, игра способствует именно этому.

Выберите свободное время, так, чтобы никуда не спешить и не торопиться с завершением каких-либо дел. Проведение этой игры, несмотря на кажущуюся легкость, требует особого подхода и повышенного внимания.

Лучше, если играть вы будете за пределами квартиры, – выйдите во двор, в парк, поиграйте на природе. Ребенок должен быть в хорошем настроении, да и вы тоже, иначе усилия не оправдаются, вся игра пойдет насмарку.

Вам понадобится полный набор красок, чем больше их будет, тем лучше, кисточки и большой лист белой бумаги типа ватмана.

Как известно, цветовые краски могут как сочетаться друг с другом, так и контрастировать или дисгармонировать. Ваша задача заключается в том, чтобы показать ребенку правильные сочетания и контрасты, научить его воспринимать гармонию и дисгармонию.

Для начала несколькими мазками кисти нанесите на бумагу основной цвет, желательно любимый цвет ребенка, так его восприятие будет более полным. Затем нанесите рядом с основным цветом несколько других, сочетающихся как между собой, так и с основным фоном. Например, основной цвет – синий, а рядом с ним оттенки синей и желтой красок.

Используйте полутона, смешивайте цвета между собой, но не забывайте, что они должны сочетаться. Ребенок должен увидеть и почувствовать их гармоничность.

Попросите далее его изобразить еще несколько цветовых сочетаний. В том случае, если у него получатся гармоничные цвета, значит, игра идет в нужном направлении.

Когда он нарисует все, что хочет, приступайте к изображению контрастных сочетаний цветов, например классического белого и черного, синего и красного. Далее пусть ребенок сам попробует нарисовать что-нибудь контрастное или вспомнит похожий образ, допустим, пианино.

Заключительной частью игры будет изучение цветов, не сочетающихся друг с другом, – допустим, желтого и фиолетового, розового и зеленого, бордового и оранжевого. Дети тонко чувствуют гармонию, поэтому ребенок может открыто прореагировать на такие дисгармоничные мазки. А некоторые,

напротив, могут любить больше всего именно такие цвета.

Таким образом, ребенок, еще не зная теории, приступает к практике. Этого он достигает с вашей помощью и с помощью своей интуиции, которая развивается в процессе игры.

«Рифмы»

Это интересная игра способствует развитию интеллекта, творческого мышления, фантазии и воображения. Суть ее заключается в том, что ребенок, не зная определенных основ стихосложения и практических навыков, подбирает слова, основываясь лишь на собственном чувстве интуиции. Заниматься можно как с группой детей, так и с одним, начиная с трех лет. Желательно, чтобы ребятишки уже были знакомы со стихами, хорошо, если знают наизусть какие-либо из них, словом, имеют первоначальное представление о рифмах.

Вводная часть состоит из прочтения каких-либо стихотворных произведений. «Введите» ребенка в игру, прочитав ему какое-то знакомое стихотворение, пусть он настроится. Затем предложите ему продолжить какую-либо стихотворную фразу.

Делайте это с фразой, наиболее красочной и уже знакомой ребенку, ведь у детей очень хорошо развита память, они могут запомнить стих с первого раза. Используйте произведения классиков детской литературы – Корнея Чуковского, Самуила Маршака, Агнии Барто, вспомните сказки Александра Пушкина, русские народные. Дети, кстати, очень хорошо запоминают короткие русские народные сказки и продолжают их, основываясь на собственной памяти и интуиции («Курочка Ряба», «Волк и Лиса», «Колобок»).

После этого можете приступать к основной части игры. Задумайте несложное слово, имеющее несколько простых рифм, и загадайте его ребенку. Например, «кошка – окошко – сережка». Иногда дети «не попадают» в общие закономерности игры и произносят абсолютно не подходящие слова. Не нужно ругать ребенка, напомните ему знакомые рифмы, чтобы он почувствовал законы стихосложения. Именно почувствовал, а не понял, маленькому ребенку невозможно объяснить научные термины.

Игру можно разнообразить, подключая других членов семьи или друзей малыша. Создайте цепочку рифмующихся между собой слов, придумывайте смешные рифмы, приветствуйте любые начинания ребенка.

Глава 6.
Повышаем уровень интеллекта

«Игра на двоих»

В эту игру могут играть дети любого школьного возраста, для этого нужно составить вопросы разного уровня.

Ведущему необходимо заготовить для игры достаточно много вопросов. Уровень их сложности может колебаться в зависимости от возраста играющих, главное, чтобы вопросы не были рассчитаны на эрудитов, играющие должны находить правильные ответы путем логических рассуждений.

На листочках пишутся имена всех играющих, листочки перемешиваются и ссыпаются в шапку. Перед ведущим ставятся два стола, а за каждый из них – по два стула. За каждый стол садятся по два участника, чьи имена ведущий вытаскивает из шапки. Им задается один вопрос, и та пара играющих, которая на него отвечает быстрее, остается за столом, другая пара покидает стол, и на их место вызываются следующие двое участников. Если пара выигрывает три вопроса подряд, она тоже покидает стол.

Листочки с именами тех участников, кто уже побывал за столом, откладываются в сторону. Когда все играющие уже побывали за столами, первый круг считается законченным. Если после этого еще осталось достаточное количество вопросов, можно провести то же самое еще несколько раз, поменяв пары игроков.

Таким образом, игра не только развивает интеллектуальные способности играющих, но и помогает установлению между ними дружеских отношений. Если играющие незнакомы друг с другом, игра поможет им познакомиться.

«Следствие ведут знатоки»

Заняться игрой полезно детям старшего возраста и подросткам. Для нее нужно несколько ведущих, желательно не из числа детей.

Ведущие задумывают ситуацию: какое-либо криминальное происшествие или таинственный случай, а играющие должны ее разгадать, задавая вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет» всем ведущим по очереди. Игра усложняется тем, что один из ведущих всегда лжет. Участники об этом знают, но, по правилам, они не могут задавать одинаковых или похожих вопросов разным ведущим, таким образом, не могут установить сразу, кто именно говорит неправду.

«Допрос» продолжается до тех пор, пока ситуация не будет полностью или почти полностью восстановлена играющими. В процессе вопросов и ответов и происходит развитие способностей сопоставлять и анализировать услышанное, делать выводы.

«Великие реставраторы»

Предназначена игра для ребят школьного возраста. Ее можно проводить на дне рождения или другом празднике. Играющие делятся на две команды, на стену или дверь вешается лист бумаги, разделенный пополам, на нем будут записываться баллы команд.

Различные командные конкурсы сможет придумать каждый взрослый, здесь предлагается несколько возможных вариантов. Суть игры в том, чтобы по неоконченным или измененным фразам, зная принцип изменения, восстановить оригинал.

1 тур. Ведущий заранее придумывает несколько перевертышей – фраз из известных песен или кинофильмов, составленных из слов-антонимов. Каждой команде по очереди сообщается такой перевертыш, а играющие должны восстановить исходную фразу. Если команде это не удается, право ответить на вопрос получает другая команда, не теряя при этом права первого ответа на следующий вопрос. За каждый правильный ответ играющие получают один балл.

2 тур. Командам раздаются заранее приготовленные листки с одинаковыми неоконченными изречениями великих. Подбирать нужно внимательно: они должны быть понятны детям и легко завершаться. По истечении некоторого времени ведущий собирает листы, зачитывает их вслух и решает, кто был ближе к изначальному изречению, или, может быть, у команды получилось даже лучше. Полученные баллы выносятся на листок.

3 тур. Задание к этому конкурсу команды готовят для своих соперников сами. Ведущий дает им по 2—3 небольших предложения (не больше 5 слов), а игроки переделывают их, вместо слов подставляя их определения. Например, фраза «ландыши расцветают в мае» в итоге может выглядеть так: «Небольшие растения с белыми, сильно пахнущими цветами выбрасывают цветки в последнем месяце весны».

Когда задания готовы, команды обмениваются ими и расшифровывают фразы обратно, а потом сравнивают. Суть этого конкурса состоит не в расшифровке, а в составлении заданий, оцениваться должны оригинальность, качество и скорость, проявленные при этом. Все выставленные баллы выносятся на листочек, и подводятся итоги.

«Самые-самые»

Одним из самых главных качеств интеллекта является умение сопоставлять факты, анализировать и находить свои, более простые решения. Предлагаемая игра поможет развить у детей младшего школьного возраста это умение.

Как и предыдущая, игра состоит из нескольких заданий, предлагаемых поочередно.

Задание 1. Ведущий пишет на большом листе бумаги следующие буквосочетания: ЕСГ, ИБД, ДТ, ЮЗВ, АЗ, – и предлагает участникам запомнить их в течение 15—20 секунд, а затем убирает листок. После этого желательно как-то отвлечь участников, возможно, спеть с ними песенку или рассказать стишок.

Через несколько минут ведущий раздает каждому по небольшому листку и просит воспроизвести на память ранее произнесенные буквосочетания. Не страшно, если большинство не сможет этого сделать. Запомнить такие бессмысленные буквосочетания достаточно сложно. Правильно ответит только тот, кто догадается прочитать их по-другому, с другими промежутками: ЕС, ГИБДД, ТЮЗ, ВАЗ. В этом случае получаются довольно известные аббревиатуры: ЕС – Европейский союз, ГИБДД – Государственная инспекция безопасности дорожного движения, ТЮЗ – Театр юного зрителя, ВАЗ – Волжский автомобильный завод.

Ведущий обязательно должен объяснить играющим, как можно было выполнить задание.

Задание 2. Нужно приготовить заранее листы с заданиями по числу играющих. Ведущий объясняет участникам правила: следует внимательно прочитать высказывание с пропусками, а из предложенных вариантов ответов выбрать тот, который можно подставить в пропуски, чтобы сохранились логика и смысл. Играющие отмечают ответы, которые, по их мнению, являются правильными, потом ведущий подводит итоги.

В качестве задания можно взять предложенные высказывания или придумать другие. Суть заданий состоит в том, чтобы, проанализировав смысл отрывка, выбрать единственно подходящий вариант ответа.

1) Для того чтобы выжить в современном мире, необходимо постоянно овладевать огромным, с каждым днем все увеличивающимся объемом…, контролировать ситуацию, быстро реагировать на все изменения. Тут… просто необходим.

а) еды… холодильник, б) информации… компьютер, в)

денег… банк, г) волос… парикмахер.

2) С возрастом кошки становятся менее… Если ваша кошка держится в стороне, не беспокойте ее. Она сама подойдет к вам, когда захочет приласкаться и поиграть.

а) пушистыми, б) худыми, в) ласковыми, г) голодными.

3) В недавнем прошлом… было не таким дефицитом, как шоколад. Существовали пломбир, дешевое фруктовое в бумажных или вафельных стаканчиках, крем-брюле или эскимо.

а) кофе, б) вино, в) ситро, г) мороженое.

Правильные ответы: 1 – б, 2 – в, 3 – а, 4 – в.

Баллы в этой игре не главное, самое важное – после каждого задания объяснять детям правильные ответы, чтобы они поняли логические взаимосвязи.

«Взломщик»

Игра предназначена для старших школьников. В нее можно поиграть, например, на уроке истории или на школьном тематическом вечере.

Ведущий задумывает любое историческое событие и называет как можно больше его характеристик: дату, место события, участников, причины, последствия и т. д. Затем он задает вопрос по каждой из характеристик, а члены команды отвечают по очереди.

В результате какие-то характеристики будут известны, а что-то так и не удастся угадать. По известным фактам команда должна понять, о каком историческом событии идет речь.

Можно устроить соревнование, но разным командам придется загадывать разные события.

«Найди пару»

Для детей школьного возраста.

Игра не носит соревновательного характера, поэтому все участники составляют одну команду. Важно, чтобы школьники обсуждали задания в процессе поиска верного ответа.

Ведущий объясняет правила: он зачитывает пару слов, являющуюся основной. Потом он произносит еще несколько пар, из них нужно выбрать такую, которая по смыслу передавала бы соотношение между словами в ней со словами основной пары.

То есть необходимо понять соответствие между словами первой пары и найти среди предложенных вариантов слова, которые так же соответствуют друг другу.

Здесь приведены возможные варианты заданий, но их можно придумать и самим.

1) ДОМ – КВАРТИРА: а) машина – колесо, б) автобус – кресло, в) квартира – комната, г) лес – поляна.

2) ЦВЕТОК – ЯГОДА: а) прическа – лысина, б) гриб – грибник, в) дождь – снег, г) кошелек – деньги.

3) БУМАГА – РИСУНОК: а) картина – рама, б) открытка – поздравление, в) стол – стул, г) слово – буква.

4) НОЧЬ – ДЕНЬ: а) тепло – холод, б) вода – бумага, в) электричество – тепло, г) кактус – ромашка.

5) БИБЛИОТЕКА – КНИГИ: а) правительство – министры, б) земля – роса, в) солнце – туча, г) коробка – конфеты.

Правильные ответы: 1 – в, 2 – а, 3 – б, 4 – а, 5 – г.

Ведущий объясняет, почему те или иные ответы являются правильными, и предлагает играющим самим придумать подобные задания, отгадывать которые будет он. Это очень важно для развития интеллектуальных способностей детей.

«Инструкции»

Игра предназначена для подростков. Бывает, что многие сталкиваются с инструкциями, в которых описывается буквально все – вплоть до открывания упаковки. Игра «Инструкции» основана как раз на таких забавных случаях.

Ведущему необходимо заготовить как можно больше таких инструкций. Несколько нужно прочитать полностью для примера и объяснить, что речь идет именно о забавных инструкциях, в которых написано то, что и так понятно. Остальные зачитываются с пропусками. Играющий, если у него есть вариант ответа, поднимает руку и сообщает его всем. Если ответ неправильный, другие пробуют ответить полнее и правильнее.

С первого взгляда может показаться, что интеллект тут ни при чем, но замечено, что дети с большими способностями разгадывают такие задачки быстрее и охотнее. В процессе игры ребята не только упражняют свой интеллект, но и весело проводят время.

Вот несколько примеров таких инструкций:

1) Инструкция к резиновой шапочке для купания: надевать только на… голову. Ответ: одну.

2) Инструкция к замороженному пудингу: внимание! После разогрева продукт будет… Ответ: горячим.

3) Инструкция к зеркальцу заднего обзора: осторожно! Все предметы, которые вы видите в зеркале, на самом деле… Ответ: находятся сзади.

4) Инструкция к пакетику арахиса: осторожно! Продукт содержит… Ответ: орехи (ответ «арахис» тоже можно принять как правильный).

5) Инструкция к батарейкам: перед установкой батареек в прибор… Ответ: выньте их из упаковки.

6) Инструкция к пакетику лесных орешков: открыть упаковку… Ответ: съесть орешки.

«Интеллектуальный футбол»

Игра для школьников. Она не подвижная, как может показаться из названия, суть ее в том, чтобы забить противнику как можно больше голов.

Как и в обычном футболе, в каждой команде есть нападающие, защитники, вратарь. Роль арбитра выполняет ведущий. В одной команде может быть любое число игроков, но не меньшее трех.

Команды заранее готовят 10—15 вопросов. Эти вопросы не должны быть конкретными: «Кто?» «Когда?» и т. д. Ответы на них должны определяться путем логических рассуждений. Обязательно нужно следить, чтобы не было логических дуэлей – наличия двух ответов, которые в одинаковой степени могут быть верными, иначе гол могут не засчитать.

Ведущий определяет, какая команда «владеет мячом», с помощью монетки. Нападающие этой команды задают один из заранее приготовленных вопросов. Команда совещается в течение тридцати секунд, и защитники отвечают. Если ответ верный, защитники «передают мяч» своим нападающим, и те задают вопрос. В противном случае вратарь может попытаться ответить еще раз на тот же самый вопрос, но уже не совещаясь с командой. Если вратарь «отбил мяч», то есть ответил правильно, нападающие задают другой вопрос защитникам, если ошибся – гол забит, и вратарь «выбивает мяч» своим нападающим, которые задают вопрос защитникам забившей команды.

Если вратарь ответил неверно, нападающие обязательно сообщают правильный ответ, и судья решает, засчитывать гол или нет.

Очень важно для команды правильно назначить вратаря, так как именно он имеет право последнего ответа, а значит, и шансы спасти команду. Игра идет до тех пор, пока вопросы одной из команд не будут исчерпаны. Тогда подводятся итоги, победители награждаются.

Игра не только повышает уровень интеллекта, но и развивает навыки работы в команде.

«Царь горы»

В эту игру могут играть как дошкольники, так и школьники любого возраста, только вопросы предлагаются им разного уровня сложности. Лучше, если участников будет не очень много.

Ведущий должен заготовить побольше вопросов. Играющие встают вокруг стула на расстоянии 4—5 шагов от него. Желательно играть на воздухе, чтобы было больше места.

Ведущий говорит: «Вы находитесь у подножия горы. Стул – это вершина горы. Тот, кто первый поднимется на нее, тот и победил». Далее ведущий задает вопросы по одному, тот, кто знает ответ, хлопает в ладоши. Кто хлопнет раньше, тот и отвечает.

Если играющий отвечает правильно, он «поднимается в гору», иными словами, делает шаг в центр круга, если неправильно – отступает на шаг назад. Выигравшим считается тот, кто первым подойдет к стулу и поднимется на него.

Можно несколько разнообразить игру, допустим, установить разные «цены» на различные по сложности вопросы или на разные по скорости ответы. Например, если играющий ответил в течение первых 2—3 секунд верно, он может «подняться в гору» на два шага, а если неверно – отступить только на полшага.

Выигравший участник получает титул Царя Горы. Все должны называть его так весь оставшийся вечер.

«Познай мир»

Полезна игра детям 6—7 лет. К этому возрасту у них складываются определенные представления о физических явлениях: о движении, теплоте, температуре и т. д. Телевидение, радио, окружающий мир – вот источники этих представлений.

Не объясняя ребенку то или иное явление, с которым он сталкивается, о котором узнает, родители упускают отличную возможность развить его умственные способности. Вот, к примеру, одна из возможных игр на познание окружающего нас мира, в частности, свойств воздуха.

Покажите ребенку пустую стеклянную банку. Спросите, есть ли в ней что-нибудь. Скорее всего, он ответит, что банка пустая и в ней ничего нет. Скажите ему, что он ошибается: в банке что-то есть, но это «что-то» он не видит. А как же узнать, что в банке все-таки это «что-то» есть?

Возьмите целлофановый мешочек, пусть ребенок заполнит его шариками и мелкими кубиками. Обратите его внимание на то, что если в мешочке есть что-то, то он уже не плоский, а выпуклый. Пусть он сам убедится, что это действительно так и что именно кубики изменили форму мешочка.

После этого освободите мешочек от шариков и кубиков. Ребенок, конечно, считает, что мешочек стал снова пустым, в нем ничего не осталось. Предложите ему аккуратно скрутить мешочек, зажав отверстие. По мере того как он будет скручивать его, в нижней части он обретет выпуклость и упругость: следовательно, в нем что-то есть, и это «что-то» и есть воздух. Так вы и объясните ребенку, что такое воздух.

Спросите его, а был ли воздух до скручивания в мешочке или появился, потому что его скрутили. И постарайтесь подвести его к правильному ответу, доказав, что воздух в мешочке находился всегда. Воспользуйтесь случаем и объясните ребенку, что воздух есть и в якобы пустой банке, и в комнате, и на улице. Хотя он и невидим, но обнаружить его можно повсюду.

«Что из чего»

Эта познавательная логическая игра рассчитана на детей 4—5 лет. В этом возрасте у детей уже довольно большой запас слов (он доходит до 4—5 тысяч). Это главным образом слова основного словарного фонда, т. е. общеупотребительные, необходимые для общения. Конечно же, уровень развития речи у детей одного возраста различен. Некоторые дети свободно распоряжаются словарным запасом, у других активный словарь небольшой, хотя значительное количество слов они хорошо понимают (пассивный словарь).

Смысл слова дети усваивают в неразрывной связи с постижением окружающего мира. Вы, родители, сможете им в этом активно помочь, нужно только учить их правильно определять и называть как сами предметы, так и то, из чего они сделаны, из какого материала. Как же можно провести с ребенком подобное занятие, чтобы оно стало для него не только полезным, но и интересным?

Ваша игра с ребенком будет складываться из вопросов – ответов, ваш вопрос – его ответ. Перед игрой отберите из домашнего обихода предметы и рассортируйте их по качествам: деревянные, стеклянные, железные и т. д.

Сначала взрослый ставит на стол стеклянные предметы: стакан, баночку, графин и т. д. Вопросы взрослого к ребенку: «Что ты видишь на столе? Из какого материала сделаны эти предметы? Каким одним словом можно сказать, какие это предметы?»

Ребенок может не сразу сказать, что это стеклянные предметы. Но вы должны постараться подвести его к этому ответу. Услышав ответ ребенка, что это все стеклянные предметы, взрослый говорит: «Правильно, все предметы, которые сделаны из стекла, называются стеклянными. Назови мне еще какие-нибудь стеклянные предметы, которые вспомнишь».

Далее взрослый ставит на стол все деревянные предметы: пирамидку, матрешку, деревянную ложку. Опять задаются те же вопросы: «Что ты видишь на столе? Из какого материала сделаны эти предметы? Каким одним словом ты можешь назвать все эти предметы?»

Когда ребенок скажет «Деревянные», взрослый продолжает: «Правильно, все предметы, которые сделаны из дерева, называются деревянными. А какие еще деревянные предметы, кроме этих, ты сможешь назвать?»

После этого взрослый ставит на стол следующую группу предметов: пластмассовые крышку, зайца и погремушку.

Аналогичные вопросы задаются и об этих предметах, а также о следующих – металлических: ножницы, металлическая ложка, вилка; резиновых: мяч, прыгалка, резиновые игрушки.

После такой логической игры вы можете в заключение провести игровые занятия на память. Взрослый предлагает ребенку послушать и отгадать загадки все о тех же предметах, сделанных из разных материалов (про галоши – резиновый предмет, утюг – металлический предмет, лампочку – стеклянный предмет, лыжи – пластмассовый или деревянный предмет, мяч – резиновый предмет).

Если дождик, мы не тужим,
Бойко шлепаем по лужам.
Станет солнышко сиять —
Нам под вешалкой стоять. (Галоши.)

То назад, то вперед
Ходит, бродит пароход.
Остановишь – горе!
Продырявит море! (Утюг.)

Дом – стеклянный пузырек,
А живет в нем огонек.
Днем он спит, а как проснется,
Ярким пламенем зажжется. (Лампочка.)

Две новые, кленовые,
Подошвы двухметровые.
На них поставишь две ноги —
И по большим снегам беги. (Лыжи.)

Кинешь в речку – не тонет,
Бьешь о стенку – не стонет,
Будешь оземь кидать —
Станет кверху подлетать. (Мяч.)

Можете продолжить игру, подключив в нее других детей (3—4 ребенка). Рассадите их в круг лицом друг к другу. И начните задавать те же вопросы, но отличием станет то, что тут уже ведется счет на очки, а у детей появляется интерес быстрей других ответить на вопрос или отгадать загадку и получить за это очко.

«Такие разные слова»

Предназначена эта логическая игра для детей 7—9 лет, которые уже ходят в первый или подготовительный класс средней школы. Разработана она специалистами, занимающимися изучением развития интеллекта у детей, только начинающих постигать школьные истины.

Участвуют в игре 8—10 человек, но если ваш ребенок очень стеснительный и не сможет правильно ответить на поставленный вопрос в присутствии других детей, поиграйте с ним вдвоем. Возможно, после этого он сможет увереннее себя чувствовать в кругу сверстников и без труда сам поиграет с ними в эту нехитрую игру.

Вы без труда объясните детям правила. Вы даете задание, а тот, кто быстро ответит на вопрос, получает очко. Ребенок, заработавший больше всего очков, становится победителем.

1. Вы задаете первый вопрос детям, он рассчитан на подбор определений к существительному. Перед этим объясните, что значит определение и какие слова могут подойти. Вы выкрикиваете первое слово «Собака» и тут же задаете вопрос: «Дети, а какие бывают собаки?» Дети отвечают: «Большие, маленькие, лохматые, умные, веселые, грустные, черные, белые и т. д.». После этого все делается наоборот – вы называете несколько определений к слову «береза» – зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная, душистая – что это? Дети должны постараться отгадать это существительное. Вы можете сами выбрать те существительные, которые, на ваш взгляд, наиболее интересны детям.

2. Вы задаете второй вопрос, он рассчитан на подбор действий к предмету. Вы выкрикиваете слово «ветер» и тут же задаете вопрос: «А что делает ветер?» Дети отвечают: «Воет, пыль поднимает, листья срывает, парус надувает, облака разгоняет и т. д.» После этого опять все делается наоборот – вы называете детям несколько глаголов к слову «дождь».

Примерный ряд – капает, стучит по крыше, мочит улицы и дороги – что это? Или, например, существительное «солнце». На небе сверкает, тьму разгоняет – что это? Дети должны постараться отгадать эти существительные. Вы и в этом случае можете сами составить задание, подобрав глаголы и существительные.

3. В этот раз ваш вопрос будет рассчитан на подбор синонимов. На него дети должны очень быстро придумать ответ. Допустим, вы даете отправное прилагательное «большой». Дети

выкрикивают: «Огромный, громадный и т. д.». Затем вы на свое усмотрение выбираете одно существительное, далее один глагол. После этого вы даете отправное слово на подбор антонимов, например «гладкий». Дети отвечают: «Неровный, шероховатый, бугристый и т. д.». Далее точно так вы называете одно существительное, далее один глагол.

4. Это задание рассчитано на нахождение пропущенных в предложении слов. Объясните, что следует закончить ваше предложение тем словом, которое больше всего подходит по смыслу. Могут быть использованы предложения такого типа.

– Пришел почтальон, он принес… (почту).

– Дворник взял метлу, он будет… (мести).

– Я буду прибивать гвоздь, принеси мне… (молоток) и т. д.

5. Это задание наиболее сложное, но и самое интересное. Оно, как и большинство других заданий, состоит из двух частей. Первая часть задания такая – вы называете какое-то слово, допустим, «дерево», «машина» и другие. Дети должны сообразить и найти составные части целого. К примеру, «дерево» – ствол, ветки, сучья, листья и т. д.; «машина» – руль, колеса, фары и т. д. Вторая часть задания – обратная, вы, например, называете слова «голова», «руки», «ноги», «туловище» и тут же задаете вопрос: «Дети, кто это?» А дети выкрикивают: «Это человек».

Если детям затруднительно называть нужные ответы и подыскивать правильные и подходящие слова, можете обратиться к упрощенному варианту игры. Вам понадобится что-то наподобие школьной доски. Можете использовать также и белую материю, к которой будете прикреплять листы бумаги. На этих листочках вы пишете задание, например слово «собака» или несколько определений к слову «береза», и так со всеми заданиями. А детям раздаются другие листочки. На них вы пишете ответы к заданиям, допустим, синонимы к слову «большой» или антонимы к слову «гладкий», и так со всеми ответами. Эти листочки с ответами раскладываются на столе перед детьми словами наверх и хорошо перемешиваются.

Игра начинается. Вы прикрепляете к доске задание, а дети должны быстро найти среди множества ответов именно тот, который подходит к заданию. Тот участник игры, кто соберет больше бумажек с ответами и наберет больше всего очков, и выигрывает.

«Математические ребусы»

Ребенок через год идет в школу. Нужно ли научить его к этому времени считать? Предлагаемые вашему вниманию несколько математических игровых задач помогут ему подготовиться к школе, развить грамотные математические представления. Эти игры рассчитаны на концентрацию внимания и логическое мышление дошкольника, а также на развитие памяти. Они могут по желанию быть использованы и при логических играх с детьми 4—6 лет.

Научно доказано, что научить считать семилетнего ребенка гораздо сложнее, чем пятилетнего. Но перед тем как играть со своим ребенком в такие игры, вы должны доходчиво объяснить ему, как мы измеряем вещи, как делим целое на части и как складываем части в целое.

«Чего не стало?»

Вы раскладываете на столе перед ребенком 8 разных игрушек: башенку, матрешку, машину, юлу, мяч и т. д. Он должен пересчитать все эти игрушки и сказать, сколько их всего. Затем ему нужно закрыть глаза, а вы в это время прячете две игрушки. Когда ребенок открывает глаза, игра начинается на очки. За каждый правильный ответ он получает 3 очка, а за неправильный – у него пропадает 2 очка. Вы начинаете задавать вопросы:

– Больше стало игрушек или меньше?

– Если меньше, то какие игрушки исчезли?

– После каких игрушек по счету они стояли?

– Перед какими игрушками по счету они стояли?

– Сколько игрушек стояло между этими двумя?

Если ваш ребенок не набрал все 15 очков, все равно похвалите его и ни в коем случае не ругайте.

«Что изменилось?»

Выложите перед ребенком в ряд 5 кружков одного размера, но обязательно разного цвета. Пусть он запомнит, в каком порядке лежали кружки и сколько их всего было. Когда он скажет правильную цифру, предложите ему закрыть глаза, а вы в это время поменяйте расположение кружков и один уберите. Открыв глаза, ребенок должен ответить, какого цвета кружок вы убрали, и разложить все кружки в том порядке, в каком они лежали сначала.

«Найди цифру»

Вы ударяете по столу то или иное количество раз, а ребенок считает про себя, сколько раз вы ударили, и после этого на пальцах показывает соответствующее число. Эту игру можно усложнить, дав задание: «Покажи цифру на один больше или меньше», т. е. на ваши 6 ударов ребенок должен показать цифру 7. В такой простой игре могут участвовать и 5—6 человек. Они будут одновременно показывать на пальцах цифры – кто-то правильно, а кто-то нет. Вы говорите правильный ответ после них. Правильно ответивший получает 3 очка, за неправильный ответ отнимаются 2 очка. В конце игры подсчитываются очки, участник игры, набравший больше всех очков, становится победителем.

«Какое число пропущено?»

Поставьте в ряд нарисованные на бумаге карточки с цифрами от 0 до 10, затем предложите ребенку закрыть глаза и в этот момент уберите одну из карточек, сдвинув соседние цифры, чтобы опять получился непрерывный ряд. Открыв глаза, ребенок должен сказать, какой цифры не стало и где она должна находиться.

«Исправь ошибку»

Вы ставите в два ряда две группы предметов. Например, 7 яблок – в первый ряд, а рядом цифра 8; 8 груш – во второй ряд, а рядом цифра 7. Фрукты и цифры должны быть спутаны, можно выложить в рядах и большее количество предметов. Детям предлагается исправить допущенную ошибку.

«Вопрос – ответ»

Следующее занимательное игровое занятие проведите с детьми 10—12 лет. Оно направлено на развитие хорошей реакции у детей, концентрацию внимания, поможет ребенку повысить его интеллектуальный уровень, укрепить имеющиеся знания.

Участвуют 10 человек и один ведущий. Игра состоит из 3 последовательных туров. В каждом туре ведущий задает участникам вопросы, которые составлены так, что даже незнающий человек, сосредоточив память и внимание, сможет логическим путем дойти до правильного ответа. В каждом последующем туре вопросы усложняются.

В первом туре принимают участие все 10 человек. Во второй тур выходят только участники, набравшие 10 и больше очков. В третий тур выходят только те игроки, которые набирают 15 и более очков: такое количество очков может набрать только один человек. Победителем игры будет считаться только тот, кто ответит на все вопросы третьего тура. Если же в третий тур вышли 2 и более участников, победителем игры становится тот, кто наберет больше всего очков.

1 ТУР. В первом туре за каждый правильный ответ участник игры зарабатывает 5 очков. Ведущий задает следующие вопросы:

– Главное и древнейшее орудие шитья? (Иголка.)

– Второе название дикой розы? (Шиповник.)

– Часть одежды, куда кладут деньги? (Карман.)

– Учебный час, посвященный отдельному школьному предмету? (Урок.)

– Драгоценный камень, самый твердый среди других минералов и самый дорогой среди всех остальных драгоценных камней? (Алмаз.)

– Самое длинношеее животное не Земле? (Жираф.)

– Зверек с самым коротким названием? (Еж.)

2 ТУР. Во втором туре за каждый правильный ответ участник игры зарабатывает 10 очков. Ведущий задает следующие вопросы:

– Переходная ступень от холостяка к мужу? (Жених.)

– Разговорное обозначение миллиона денежных единиц? (Лимон.)

– Особая булавка с широкой и плоской шляпкой для прикалывания бумаги? (Кнопка.)

– Болотный газ? (Метан.)

– Машина, используемая в сельском хозяйстве; разновидность бытовой техники, незаменимая вещь на кухне? (Комбайн.)

3 ТУР. В третьем туре за каждый правильный ответ участник игры зарабатывает 12 очков. Ведущий задает следующие вопросы:

– Греческий полубог, научивший людей ремеслам? (Прометей.)

– Похищенная Зевсом девушка, именем которой названа часть света? (Европа.)

– Рабовладельческое государство, существовавшее на территории современного Ирака? (Вавилон.)

«Что, как и где?»

Игра рассчитана на детей 10—12 лет. Она не требует особых познаний в какой-либо области. Если вы учитесь в школе, значит, наверняка встречались с этими словами, на первый взгляд, малознакомыми. Напрягите свою память, хорошенько подумайте, порассуждайте, и вы обязательно найдете правильный ответ на поставленный вопрос.

В игре участвуют несколько человек и один ведущий, который и будет давать вопросы-задания. Суть задания в том, что вы должны как можно быстрее на отдельном листе записать ответ. У каждого участника игры свой листок. В конце игры количество слов подсчитывается, но очки даются только за ответы, действительно подходящие по смыслу к заданию. Варианты ответов, по смыслу самые подходящие, хранит у себя до конца игры ведущий.

За каждый правильный ответ участник игры зарабатывает 5 очков. Ведущий четко вслух прочитывает задание – середину предложения, а участники игры должны за минуту дописать 2—3 коротких слова – начало и конец предложения.

1… ПОМОГАЕТ, А НЕВНИМАНИЕ… (внимание, мешает).

2… НЕ ЛЮБЛЮ, А КОНФЕТЫ… (лимон, люблю).

3… КВАДРАТНЫЙ, А КОЛЬЦО… (ящик, круглое).

4… МОЛОДОЙ, А БАБУШКА… (внук, старая).

5… ДОБРЫЙ, А ВОЛК… (заяц, злой).

6… ЛАЕТ, А КОРОВА… (собака, мычит).

7… ГОРЬКИЙ, А ШОКОЛАД… (перец, сладкий).

8… ПЛАВАЕТ, А САМОЛЕТ… (лодка, летает).

9… СТРИЖЕТ, А ПОРТНОЙ… (парикмахер, шьет).

10… МАРКИ, А НУМИЗМАТ… (филателист собирает, монеты).

11… ТУФЛИ, А В БАКАЛЕЕ… (в обувном магазине, булки).

12… В ШКОЛЕ, ВРАЧ… (учитель, в больнице).

«Озорные числа»

Игра рассчитана на детей 9—11 лет, уже знающих основы математики. Играя в нее, ваш ребенок сможет натренировать свое внимание и память. Она полезна и для развития логического мышления, как и шахматы. Если даже у ребенка вовсе не математический склад ума, ему все равно интересно поиграть с числами.

Игра состоит из 2 последовательных туров. В каждом туре дается по 5 маленьких математических заданий. За каждое правильно выполненное задание участник игры получает 5 очков. Участвуют 6 человек и ведущий. Игрокам раздаются на 5 минут листочки с заранее написанным заданием, которое нужно выполнить.

1 ТУР. В первом туре участвуют все игроки. Ведущий раздает всем листочки с заданием и засекает время. У всех игроков одинаковые задания: подчеркните в каждом ряду по три числа, дающих в сумме то, которое стоит в конце ряда:

3 4 6 5 1 2 7 10 (6 + 3 + 1; 7 + 2 + 1; 5 + 4 + 1 и т. д.)
8 4 1 3 7 6 5 17 (8 + 5 + 4; 6 + 4 + 7; 8 + 6 + 3 и т. д.)
4 8 3 9 1 6 2 13 (8 + 3 + 2; 6 + 3 + 4; 8 + 1 + 4 и т. д.)
6 2 10 7 8 5 6 23 (10 + 7 + 6; 10 + 8 + 5 и т. д.)
2 0 13 1 3 9 3 15 (13 + 0 + 2; 9 + 3 + 3 и т. д.)

2 ТУР. Во втором туре участвуют только те, кто в первом туре набрал 15 очков, т. е. правильно выполнил любые 3 задания. Победителем 2 тура становится игрок, набравший очков больше всех. Ведущий раздает каждому участнику следующее задание: расставьте математические знаки между цифрами так, чтобы равенство было верно:

1 2 3 = 0 (1 + 2—3)
1 2 3 = 1 (1 + 2/3)
1 2 3 = 6 (1 + 2 + 3)
1 2 3 = 1/6 (1/2x3)
1 2 3 = 2/3 (1x2/3)

Глава 7.
Эврика! Я нашел решение!

Эвристические игры рассчитаны на развитие логических связей, которые должен устанавливать ребенок в процессе своего становления. Задачи, предложенные в данном разделе, помогают ребенку не только осмысливать определенную ситуацию в целом, но и улавливать невидимые, на первый взгляд, отношения, объективно существующие между предметами, вещами и людьми. Выстраивая цепочку умозаключений, ребенок приходит к важному выводу: все в этом мире взаимосвязано, важно только правильно направить свою мысль, и тогда поразительное открытие будет непременно совершено.

Задачи, включенные в этот раздел, непременно понравятся детям по нескольким причинам: во-первых, они интересны тем, что знакомят с историческими реалиями (по обычаю, существующему в Древней Индии, люди устраивали целые интеллектуальные состязания, чтобы выявить самого умного, находчивого и последовательного в построении логических цепочек), во-вторых, условия этих задач представляют собой легенды, предания, а также любопытные фрагменты из книги любимого детьми писателя Джонотана Свифта («Жесткая постель», «Паек и обед Гулливера», «300 портных»), в-третьих, детям очень интересно собираться вместе и пробовать свои силы.

В Древней Индии был распространен своеобразный вид спорта – публичные соревнования в решении головоломных задач. Составлялись даже учебники-руководства для таких состязаний. Процитируем один из них: «По изложенным здесь правилам мудрый может придумать тысячи других задач. Как солнце блеском своим затмевает звезды, так и ученый человек затмит славу другого в народных собраниях, предлагая и решая алгебраические задачи».

«Пчелиный рой»

Предназначена игра для детей старшего возраста и подростков. Количество игроков не ограничивается, но желательно около 5 человек. На решение эвристической задачи отводится один час. Выигравшим считается тот, кто первым найдет правильный ответ.

Пчелы в числе, равном квадратному корню из половины всего их роя, сели на куст жасмина, оставив позади себя 8/9 роя. И только одна из пчелок того же роя кружится возле лотоса, привлеченная жужжанием подруги, неосторожно попавшей в западню сладко пахнущего цветка. Сколько всего пчел было в рое?

Решение.

Обозначим искомую численность роя через x, тогда уравнение будет иметь вид:

квадратный корень из дроби $x/2 + 8/9 + 2 = x$.

Приводим это уравнение в более простую форму, вводя вспомогательное неизвестное:

y = квадратный корень из дроби x/2.

Тогда $x = 2x$(y в квадрате), а уравнение будет иметь такой вид:

$y + 16xy$ (в квадрате) $/9 + 2 = 2xy$ (в квадрате), или $2xy$ (в квадрате) $– 9xy – 18 = 0$

Решив это уравнение, получаем два значения для y:

y(первый) = 6, y(второй) = —3/2.

Соответствующие значения для x:

x(первый) = 72, x(второй) = 4,5.

Так как число пчел должно быть целое и положительное, то удовлетворяет задаче только первый корень: рой состоял из 72 пчел. Проверим:

квадратный корень из дроби $72/2 + 8/9x72 + 2 = 6 + 64 + 2 = 72$.

«День рождения»

Игра предназначена для детей старшего возраста и подростков. Количество игроков не ограничивается, но желательно около 5 человек. На решение эвристической задачи отводится 15 минут. Выигравшим считается тот, кто первым найдет правильный ответ, после объявления которого участники игры рассказывают о способах решения.

У Маши и ее отца сегодня день рождения. Отец старше дочери ровно в 11 раз. Через 6 лет он будет старше ее только в 5 раз, через 16 лет – в 3 раза, через 36 лет – всего в 2 раза. Сколько лет Маше?

Способ решения.

Пусть Маше будет x лет, а отцу – y. По условию Маша сейчас моложе отца в одиннадцать раз, то есть $11xx = y$.

Через 6 лет: $(x + 16)x5 = y + 6$.

Через 16 лет: $(x + 16)x3 = y + 16$.

Через 36 лет: $(x + 36)x2 = y + 36$.

Решая любую пару уравнений, получим $x = 4$. То есть Маше 4 года. Отцу, соответственно, исполнилось 44 года.

Задачу можно решить, и не прибегая к составлению уравнений. Для этого необходимо написать два ряда чисел:

1 2 3 4 5

11 22 33 44 55

В первом ряду – сколько лет могло исполниться Маше, во втором – отцу. 1 и 11 отпадает по логике вещей.

Теперь проверим следующую пару: 2 и 22. Если Маше сейчас 2 года, а отцу 22 года, то через 6 лет Маше будет 8, а отцу 28, 8 x 5 не равно 28, то есть условие задачи не соблюдается.

Третья пара чисел тоже отпадает, так как $3 + 6 = 9$,

$33 + 6 = 39$, 9x5 не равно 39.

Проверяя пару 4 и 44, получаем: $4 + 6 = 10$, $44 + 6 = 50$. Первое условие соблюдается. Проверяем дальше.

$4 + 16 = 20$, $44 + 16 = 60$, $20x3 = 60$. Второе условие тоже соблюдено.

Проверим третье условие.

$4 + 36 = 40$, $44 + 36 = 80$, $40x2 = 80$. Таким образом, мы можем сказать, что Маше исполнилось 4 года, а отцу – 44 года.

«Задача Ньютона»

Игра для подростков. Дети садятся в круг (каждый за своим столом). У всех участников игры должны быть ручки и листы бумаги. Оговорив условия задачи, участники засекают время на ее решение – 1 час, по истечении которого забираются

листочки и проверяются. Сначала все игроки сообщают о результатах, которые они получили, затем последовательно опрашиваются те, кто правильно решил, а в конце все остальные. Выигравшим считается игрок, быстрее других нашедший правильный ответ.

Условие задачи:

«Три луга, покрытые травой одинаковой густоты и скорости роста, имеют площади: 3 1/3 гектара, 10 гектаров и 24 гектара. Первый луг прокормил 12 быков в продолжение 4 недель, второй – 21 быка в течение 9 недель».

Вопрос: «Сколько быков может прокормить третий луг в течение 18 недель?»

Решение.

Введем вспомогательное неизвестное у, которое будет означать, какая доля первоначального запаса травы прирастет на один гектар в течение недели, то есть величина у – это коэффициент прироста травы.

На первом лугу в течение недели нарастет травы 3 1/3ху, а в течение 4 недель, соответственно, прирастает 3 1/3хух4 = 40/3 того запаса, который первоначально имелся на 1 гектаре. Это равносильно тому, как если бы первоначальная площадь луга увеличилась бы и сделалась равной 3 1/3 + 40/3ху гектаров. То есть, быки съели бы травы столько, сколько занимает луг площадью в 3 1/3 + 40/3ху гектаров.

В течение одной недели быки съели четвертую часть этого количества, а один бык – 1/48 часть, то есть запас травы, имеющийся на площади 3 1/3 + 40у/48 = (10 + 40ху)/144 гектаров.

Подобным образом можно вычислить площадь луга, на котором может кормиться один бык в течение одной недели.

Недельный прирост на 1 гектар = у,

девятинедельный прирост на 1 гектар = 9ху,

девятинедельный прирост на 10 гектаров = 90ху

Площадь, которой будет достаточно для прокорма 21 быка в течение 9 недель, равна 10 + 90ху

Площадь участка, содержащая запас травы для кормления 1 быка в течение недели, высчитывается следующим образом:

(10 + 90ху)/9х21 = (10 + 90ху)/189 гектаров.

Так как обе нормы потребления травы должны быть одинаковыми, то получаем уравнение: $(10 + 40xy)/144 = (10 + 90xy)/189$.

Когда решим это уравнение, получим значение y: $y = 1/12$.

Теперь нужно определить площадь луга, запас травы которого достаточен для прокорма одного быка в течение недели:

$(10 + 40xy)/144 = (10 + 40x1/12)/144 = 5/54$ гектара.

Только проделав эти дополнительные вычисления, можно приступить к решению задачи. Обозначив искомое число быков через x, имеем:

$(24 + 24x18x1/12)/18xx = 5/54$, из этого уравнения находим X: $X = 36$. Значит, третий луг может прокормить за 18 недель 36 быков.

Игры-задачи из книги Джонатана Свифта «Путешествие Гулливера»

Игра представляет интерес для подростков, уже прочитавших это произведение английского прозаика. Лучше поиграть сразу после прочтения книги, когда еще живы впечатления и ребят интересует поиск разгадок волшебных обстоятельств, которым подвергся во время своих злоключений Гулливер.

«Жесткая постель»

Дети садятся в круг (каждый за своим столом). Выбирается ведущий. У всех участников игры должны быть ручки и листы бумаги. После прочтения условий задачи ведущий засекает время на ее решение – 30 минут, по истечении которого забираются листочки и проверяются. Сначала все игроки сообщают о результатах, которые они получили, затем последовательно опрашиваются те, кто правильно решил, а в конце все остальные. Выигравшим считается игрок, который быстрее нашел правильный ответ.

Условие задачи. «Шестьсот тюфяков обыкновенных лилипутских размеров было доставлено на подводах в мое помещение, где портные принялись за работу. Из 150 тюфяков, сшитых вместе, вышел один, на котором я мог свободно поместиться в длину и ширину. Четыре таких тюфяка положили один на другой, но даже и на этой постели мне было так жестко спать, как на каменном полу».

Вопрос:

– Почему Гулливеру было жестко на этой постели?

Решение.

Расчет, сделанный лилипутами (Свифтом), правильный. Если тюфяк лилипутов в 12 раз короче и, конечно, в 12 раз уже тюфяка обычных размеров, то поверхность его была в 12х12 раз меньше поверхности нашего (человеческого) тюфяка. Чтобы Гулливеру лечь, ему нужно было, следовательно, 144 (круглым счетом 150) лилипутских тюфяка. Но лилипутский тюфяк очень тонкий (в 12 раз тоньше человеческого) – ясно, почему, даже положив четыре слоя таких тюфяков, Гулливеру было жестко: получился тюфяк втрое тоньше человеческого.

«Паек и обед Гулливера»

Дети садятся в круг (каждый за своим столом). Выбирается ведущий. У всех участников игры должны быть ручки и листы бумаги. После того как ведущий прочитает условие задачи, засекается время на ее решение – 30 минут, по истечении которого забираются листочки и проверяются. Сначала все игроки сообщают о результатах, которые они получили, затем последовательно опрашиваются те, кто правильно решил, а в конце все остальные. Выигравшим считается игрок, быстрее нашедший правильный ответ.

Условие задачи. Готовя обед для Гулливера, лилипуты взяли следующий объем продуктов, чтобы накормить «великана»: «Ему будет ежедневно выдаваться паек съестных припасов и напитков, достаточный для прокормления 1728 подданнных страны лилипутов». В другом месте Гулливер скажет: «Триста поваров готовили для меня кушанья. Вокруг моего дома были поставлены шалаши, где происходила стряпня и жили повара со своими семьями. Когда наступал час обеда, я брал в руки 20 человек прислуги и ставил их на стол, а человек 100 прислуживали с пола: они подавали кушанья, остальные приносили бочонки с вином и другие напитки на шестах, перекинутых с плеча на плечо. Стоявшие наверху по мере надобности поднимали все это на стол при помощи веревки и бокалов».

Вопросы:

– Из какого расчета назначали лилипуты такой большой паек?

– Зачем понадобился такой огромный штат прислуги для прокормления одного человека?

– Соразмерны ли подобный паек и аппетит с относительной величиной Гулливера (Гулливер в дюжину раз выше лилипута) и лилипутов?

Решение.

Нужно помнить о том, что лилипуты были в 12 раз меньше Гулливера, и у них, как и у него, были нормальные пропорции частей тела. Следовательно, они были не только в 12 раз ниже ростом, но и в 12 раз уже и в 12 раз тоньше Гулливера. Объем их тела был поэтому меньше объема тела Гулливера не в 12 раз, а в 12*12*12, то есть в 1728 раз. Для поддержания жизни такого человека нужно, соответственно, больше пищи в 1728 раз. Значит, расчет, сделанный лилипутами, был верен.

Чтобы приготовить 1728 обедов, нужно не менее 300 поваров, если считать, что один повар может сварить полдюжины лилипутских обедов. Соответственно, больше людей нужно было и для того, чтобы поднять такой груз на высоту стола Гулливера, который был, как легко подсчитать, высотой с трехэтажный дом

лилипута.

«Книги великанов»

Дети садятся в круг (каждый за своим столом). Выбирается ведущий. У всех участников игры должны быть ручки и листы бумаги. Когда ведущий прочитает условие задачи, засекается время на ее решение – 30 минут, по истечении которого забираются листочки и проверяются. Сначала все игроки сообщают о результатах, которые они получили, затем последовательно опрашиваются те, кто правильно решил, а в конце все остальные. Выигравшим считается тот, кто быстрее нашел правильный ответ.

Условия задачи. В стране великанов Гулливер увидел книги, о которых он так рассказал: «Мне разрешено было брать из библиотеки книги для чтения, но для того чтобы я мог их читать, пришлось соорудить целое приспособление. Столяр сделал для меня лестницу, которую можно было переносить с места на место. Она имела 25 футов в вышину, а длина каждой ступеньки достигала 50 футов. Когда я выражал желание почитать, мою лестницу устанавливали в 10 футах от стены, повернув к ней ступеньками, а на пол ставили раскрытую книгу, прислонив ее к стене. Я взбирался на верхнюю ступеньку и начинал читать с верхней строки, переходя слева направо и обратно шагов на 8 или 10, смотря по длине строк.

По мере того как чтение подвигалось вперед и строки приходились все ниже и ниже уровня моих глаз, я постепенно спускался на вторую ступеньку, на третью и т. д. Дочитав до конца страницы, я снова поднимался вверх и начинал новую страницу таким же манером. Листья переворачивал обеими руками, что было нетрудно, так как бумага, на которой у них печатают книги, не толще нашего картона, а самые большие их фолианты имеют не более 18—20 футов в длину».

Вопрос:

– Соразмерно ли сооружение Гулливеру?

Решение.

Современная книга обычного формата имеет 25 см в длину и 12 – в ширину. Исходя из этого размера, можно сказать, что книга в «Стране великанов» была немного преувеличенной. Чтобы читать книгу менее 3 м ширины, можно обойтись без лестницы, нет необходимости ходить вправо и влево на 8—10 шагов. Но во времена Свифта, то есть в начале XIX века, обычным считался другой формат книги: около 30 см в высоту и 20 см в ширину. Если увеличить эти цифры в 12 раз, то получим следующие

размеры книг-великанов: 360 см (почти 4 м) в высоту и 249 см (2,4 м) в ширину. Читать четырехметровую книгу без лестницы нельзя.

Однако подобный фолиант должен весить в 1728 раз больше нашего, а именно – около 3 тонн. Считая, что в нем 500 листов, получим для каждого листа книги великанов вес около 6 кг – несколько тяжеловатый груз для пальцев руки.

«Триста портных»

Дети садятся в круг (каждый за своим столом). Выбирается ведущий. У всех участников игры должны быть ручки и листы бумаги. Когда ведущий прочитает условие задачи, засекается время на ее решение – 30 минут, по истечении которых забираются листочки и проверяются. Сначала все игроки сообщают о результатах, которые они получили, затем последовательно опрашиваются те, кто правильно решил, а в конце все остальные. Каждый участник игры подробно рассказывает о пути к ответу. Выигравшим считается тот, который быстрее нашел правильный ответ.

Условие задачи. «Ко мне было прикомандировано 300 портных-лилипутов с наказом сшить мне полную пару платья по местным образцам».

Вопрос:

– Как вы считаете, нужно ли столько портных-лилипутов, чтобы сшить один костюм для обыкновенного человека, который больше лилипута всего в 12 раз?

Решение.

Чтобы правильно решить эту задачу, нужно определить «размер» поверхности тела Гулливера: каждому квадратному дюйму тела Гулливера соответствует квадратный дюйм тела лилипута. Приняв такое условие, мы считаем: 12*12=144. Значит, поверхность тела Гулливера больше поверхности тела лилипута в 144 раза. Поэтому на костюм Гулливера должно было уйти в 144 раза больше ткани, чем на костюм лилипута. Соответственно, и больше портных, и больше рабочего времени.

Если учесть, что один портной может сшить половину костюма за один день, значит, чтобы сшить один костюм Гулливера, то есть 144 лилипутских костюма, нужно 288 портных (около 300).

«Артель косцов»

Игра предназначена для подростков и детей старшего

возраста. В нее можно играть целой группой, компанией.

Все участники игры садятся в круг за стол, выбирается ведущий. Им может быть самый старший из ребят или тот, кто знает ответ и способ решения задачи.

У каждого участника игры должны быть листочки и ручки. Сначала читается условие задачи, причем сообщается, что эту задачу очень любил Л. Н. Толстой, а текст ее взят из воспоминаний А. В. Цингера о великом писателе. Далее засекается время на ее решение – около 20 минут. После этого проверяются решения и ответы. Выигравшим считается тот, кто быстрее решит задачу.

Условие задачи. Артели косцов надо было скосить два луга, один больше другого. Половину дня артель косила большой луг. После этого она разделилась пополам: первая половина осталась на большом лугу и докосила его к вечеру до конца; вторая же половина косила малый луг, на котором к вечеру еще остался участок, скошенный на другой день одним косцом за один день работы.

Вопрос:

– Сколько косцов было в артели?

Решение.

Имеются два неизвестных: число косцов и размер участка, скашиваемого косцом в один день. Поэтому необходимо ввести две переменные: x (число косцов) и y (размер участка, который скашивает один косец за один день). Теперь выразим через x и y площадь большого луга. Этот луг косили полдня x косцов, и они скосили: xx1/2xy = (xxy)/2.

Вторую половину дня его косила только половина артели, то есть x/2 косцов, и они скосили:

x/2x1/2xy = (xxy)/4.

Так как к вечеру был скошен весь луг, значит, площадь его равна:

(xxy)/2 + (xxy)/4 = (3xxxy)/4.

Теперь выразим через x и y площадь меньшего круга. Его полдня косили x/2 косцов и скосили площадь:

x/2x1/2xy = (xxy)/4.

Прибавив недокошеный участок, равный y (площади луга, скашиваемой одним косцом за один день), получим площадь меньшего луга:

(xxy)/4 + y = (xxy + 4xy)/4.

Переводим на язык математики выражение «первый луг вдвое больше второго» и составляем уравнение

((3xxxy)/4)/(xxy + 4xy)/4 = 2,

или

3xxxy/xxy + 4*y = 2.

Теперь сократим дробь в левой части уравнения на y – вспомогательное неизвестное благодаря этому вычислению убирается, а уравнение приобретает такой вид:

3*x/x + 4 = 2,

3xx = 2xx + 8,

x = 8.

Следовательно, в артели было 8 косцов.

Задачу можно решить и более простым способом. Рассуждения должны быть следующими. Если полдня большой луг косила целая артель и полдня – пол-артели, становится понятно, что за полдня пол-артели скашивают 1/3 луга. Следовательно, на малом лугу остается нескошенным участок в 1/2—1/3 = 1/6.Если один косец в день скашивает 1/6 луга, а скошено было 6/6 + 2/6 = 8/6, то косцов было 8.

«Жизнь Диофанта»

Игра предназначена для подростков и детей старшего возраста. Ею можно заняться целой группой, компанией.

Все участники садятся в круг за стол, выбирается ведущий. Им может быть самый старший из ребят или тот, кто знает ответ и способ решения задачи. Ведущий раздает всем участникам игры листочки с таблицами и ручки.

Сначала ведущий рассказывает о том, что не сохранились точные биографические сведения из жизни известного древнего математика Диофанта, а все, что известно о нем, историки почерпнули из надписей, представляющих собой математические выражения на его гробнице.

Ведущим дается задание: заполнить последнюю графу таблицы. Дается время – около 15 минут. Выигравшим считается тот участник, который быстрее правильно заполнит последнюю графу.

На родном языке: На языке алгебры:

Путник! Здесь прах погребен Диофанта. – x

И числа поведать могут, о чудо, сколь Часть шестую его представляло прекрасное детство. – x/6

Двенадцатая часть протекла еще жизни – покрылся пухом тогда подбородок. – x/12

Седьмую в бездетном браке провел Диофант. – x/7

Прошло пятилетие; он был осчастливлен рожденьем прекрасного первенца, сына, – 5

Кому рок половину лишь жизни прекрасной, светлой дал на земле по сравненью с отцом. – x/2

И в печали глубокой старец земного – x = x/6 + x/12

удела конец воспринял, переживши – + x/7 + 5 + x/2

года четыре с тех пор, как сына лишился. – + 4

Скажи, сколько лет жизни достигнув, смерть воспринял Диофант?

Решение.

Решаем уравнение x = x/6 + x/12 + x/7 + 5 + x/2 + 4 и получаем значение x = 84. Теперь можно указать точные биографические данные:

– он женился в 21 год,

– стал отцом в 38 лет,

– потерял сына в 80 лет,

– умер в 84 года.

Глава 8. Вокруг одни эрудиты – на эрудицию

«Цифры в квадрате»

Любая игра, связанная с числами, требует большого внимания и сообразительности, поэтому она прекрасно развивает эрудицию детей разного возраста. Нередко испытать свою эрудицию хотят и взрослые.

Принимать участие в этой игре могут как дети, так и взрослые. Перед началом игры приготовьте карточки небольшого размера. Вы можете вырезать их из картона или плотной бумаги. Карточек должно быть 52. На каждой напишите одну цифру. При этом карточек с одинаковыми значениями должно получиться по 4 на каждую цифру.

После этого ведущий должен перемешать все карточки, а каждый игрок – получить по листу бумаги и карандашу или ручке. На этих листах каждый рисует квадрат со сторонами 5х5 см и делит его на 25 клеточек.

Ведущий должен держать карточки так, чтобы игроки не могли увидеть то, что на них изображено. Вынимая из стопки по одной карте, он объявляет игрокам ее цифровое значение. Игроки должны занести в свой квадрат, в любую его клеточку, ту цифру, которую назвал ведущий. Запомните, что в процессе игры менять уже поставленные цифры местами нельзя.

Ведущий продолжает доставать по карточке и называть написанные на них цифры, а игроки – заносить их в свои квадраты до тех пор, пока ведущий не вынет 25 карточек, а игроки не заполнят все клетки квадратов. После этого можете начать подсчет очков. В более выигрышном положении оказывается тот, кто сумел наилучшим образом разместить в клетках своего квадрата названные ведущим цифры.

Очки подсчитываются следующим образом: если в одном столбце или строке игрок разместил 2 одинаковых цифры, он получает 10 очков, если две одинаковых цифры стоят по диагонали – 20 очков. Помещенные по вертикали или горизонтали 4 одинаковых цифры дадут вам 20 очков, а если у вас получилось разместить эти цифры по диагонали, записывайте себе 30 очков. Строка или столбец, содержащая 3 одинаковых цифры, дает вам право прибавить к своей сумме очков еще 40, а такая же диагональ – 80.

Если в столбце или строке вы поставили 3 одинаковых цифры и две оставшихся тоже же составляют пару, за эту комбинацию вы получите 80 очков. Такая же диагональ принесет 90 очков.

Если в одной строке или столбце вы расположили 4 одинаковых цифры, вы получаете 160 очков, то же самое, но по

диагонали – 170 очков.

Если же в одной строке или столбце цифры составляют последовательность, не обязательно в правильном порядке, вы можете получить 50 очков, а та же комбинация цифр, но расположенная по диагонали, принесет вам 60 очков.

Если же вы сумели в одном столбце или строке расположить три единицы и две цифры 13, значит, получите 100 очков. Если вам удалось это сделать в горизонтальном ряду – 110.

Если столбец или строка состоит из цифр 1, 10, 11, 12, 13, которые могут стоять в любом порядке, вы получите 150 очков, расположив такую комбинацию цифр по диагонали – 160 очков.

Если же в одной из строк или столбцов вашего квадрата собрались все 4 единицы, вы получаете 200 очков, 4 единицы в диагональном ряду принесут вам 210 очков. Победителем игры будет тот, кто набрал больше всего очков.

«Логические карты»

Из плотной бумаги или картона вырежите 24 одинаковых по размеру прямоугольника. На каждом из них одним из четырех цветов – красным, желтым, синим или зеленым – нарисуйте большой или маленький круг, квадрат или треугольник. У вас должно получиться 24 карты с фигурами разного цвета и размера. После этого договоритесь, что каждая карта имеет свои свойства, например у карты, на которой изображен большой зеленый круг, три свойства: «большой», «зеленый», «круглый». Эти свойства используются в многочисленных настольных играх, развивающих сообразительность и эрудицию детей разного возраста.

Одна из достаточно простых игр с логическими картами напоминает обыкновенное домино или карточные игры. Играть в нее могут от двух до четырех человек.

Перемешайте карты и раздайте их игрокам рубашками вверх по пять штук каждому. Одну из карт переверните, а остальные оставьте в стопке. Возьмите одну из своих карт и выложите ее на открытую. При этом вы должны выбрать такую карту, чтобы она отличалась от нее хотя бы одним свойством. Следующий игрок кладет свою карту, ориентируясь на ту, которую уже выложил предыдущий игрок. Если у вас не оказалось требуемой карты, вы можете взять одну из тех, которые лежат на столе, если и она вам не подошла, берите следующую из стопки карт, до тех пор, пока не найдете ту, которая вам нужна. Если на столе больше нет карт, ваш ход переходит к следующему игроку.

Победителем считается игрок, израсходовавший все свои карты. Если же выложенную карту никто не может закрыть своей, побеждает тот, у кого на руках карт осталось меньше всего.

«Составляем гороскоп»

Игра хорошо развивает фантазию детей и их умственные способности, так как требует умения наблюдать и анализировать свои наблюдения. Она подходит детям младшего школьного возраста, но играть в нее с удовольствием будут и старшие школьники, и взрослые.

Можно заняться ею в конце праздника, когда гости уже перезнакомились и пообщались достаточное время. В компании, где все хорошо знают друг друга, вы можете играть в нее без какой-либо предварительной подготовки.

Каждый из играющих должен придумать гороскоп для другого человека – кого-то из присутствующих. Принцип составления гороскопа очень прост. Наблюдая за этим человеком в течение дня или зная его уже длительное время, вы могли подметить какие-то характерные черты его характера или определенную манеру поведения. Сделайте в своем гороскопе упор на самые заметные его особенности, известные и другим людям. Весьма вероятно, это может быть любовь произносить тосты или склонность постоянно цитировать строчки из известных (может быть, наоборот, никому не известных) книг. Вы можете составить гороскоп, в котором так или иначе сделаете упор на те или иные качества этого человека, а остальные должны угадать, кого вы имели в виду.

Если вы провели в большой компании целый день или вечер, наверняка с каждым успело случиться что-то забавное. Составьте гороскоп для человека, в котором будет прогноз на сегодняшний день, в забавной форме предупреждая его об уже происшедшем. Наблюдательность и умение расшифровывать намеки поможет окружающим угадать, о ком идет речь. Победителем может быть признан тот игрок, который составит самый лучший гороскоп, а также тот, кто быстрее и вернее всех будет отгадывать, кому данный гороскоп адресован.

«Отгадай прозвище»

Игра подобна предыдущей, но подходит и для маленьких детей. Суть в том, чтобы, ориентируясь на общие знания о характере одного из присутствующих, случавшиеся с ним в жизни происшествия или ситуации, в которые он уже успел попасть за сегодняшний день, дать ему прозвище, по которому остальные игроки смогут отгадать, кто имеется в виду. Прозвище не должно превращаться в насмешку, а лишь подмечать какие-то характерные черты в характере человека или требовать хорошей памяти для понимания, с кем произошел зашифрованный в прозвище случай. Умение сопоставить факты и быстрота реакции и определят победителя, который не только должен угадать, кто скрывается под прозвищем, но и объяснить, почему оно ему дано.

«Алфавит»

Требует игра внимания и подходит детям всех возрастов, начиная с младшего школьного, так как необходимо знание алфавита.

Каждый из игроков получает по листочку и карандашу. На листе бумаги столбиком напишите буквы русского алфавита. Теперь как можно быстрее напишите начинающиеся на каждую букву названия предметов, находящихся в комнате. Вы можете изменить правила игры и договориться называть те предметы, которые расположены вокруг вас на улице, записывать названия продуктов питания или предметов одежды. Для младших детей подойдет вариант этой игры, в котором необходимо расставить в алфавитном порядке названия городов.

Победителем игры станет тот, кто быстрее составит наиболее полный список требуемых названий. Если претендентов на победу окажется несколько, сравните их списки слов и предпочтение отдайте тому, кто выбрал самые оригинальные названия, не повторяющиеся у других. Критерием отбора победителей может стать и полнота списка. При этом особое внимание обратите на те буквы, которые реже всего стоят в начале слов.

«Продолжи»

Несложная игра, помогающая развивать эрудицию детей и быстроту их реакции. Подходит она детям, начиная с младшего школьного возраста, а также доставит немало удовольствия и взрослым. Одним из ее преимуществ является то, что она не требует каких-то специальных приготовлений и условий, поэтому играть в нее вы можете в любое время и в любом месте. Число участников не может быть меньше двух.

Один из игроков придумывает начало фразы, заканчивая ее в самом неожиданном месте. Другие игроки должны быстро придумать забавное, но соответствующее началу продолжение фразы и произнести его. Побеждает тот, кто первым придумает самое лучше продолжение. Игру можно усложнить, обращаясь к предметам, окружающим игроков, героям книг или фильмов. Если вы играете вдвоем, делайте «ходы» по очереди.

«Угадай фильм»

В эту игру могут играть дети среднего и старшего школьного возраста. Ведущий может быть один, а можно составить из них небольшую команду. В этом случае имеет смысл всем игрокам разбиться на команды и устроить соревнования. Посовещавшись, группа водящих решает, сюжет какого художественного или мультипликационного фильма они выберут. После этого они должны пересказать его своими словами, не называя имен персонажей, но указывая на какие-то характерные детали их внешности или поведения. Остальным игрокам предложите, разобравшись в ваших намеках и иносказаниях, угадать, какой фильм вы имели виду. Старайтесь сделать пересказ как можно смешнее. Побеждает та команда, которая первой угадывает зашифрованный сюжет.

Для более старших детей усложните правила игры. Предложите каждой группе водящих составлять рассказ в каком-то определенном стиле. Например, используя подростковый жаргон или имитируя речь «новых русских».

«Задом наперед»

Здесь потребуется определенная подготовка. Лучше всего, если вы заранее подберете отрывки хорошо известных всем текстов, например из художественных произведений. Каждая команда получает свой отрывок. Теперь необходимо выбрать чтеца, который будет в достаточно быстром темпе читать с листочка текст, начиная с конца. Игроки другой команды должны угадать, из какого произведения взят отрывок, и воспроизвести его содержание. Постарайтесь подобрать наиболее характерные для данного автора или произведения отрывки, но без упоминания личных имен.

«Крокодил»

Никто не знает, почему игра получила такое странное название, но она пользуется популярностью у многих, любящих повеселиться в большой компании. Правила этой игры настолько гибки, что в нее могут играть и дети, и взрослые.

Игроки делятся на две команды. Одна из них совещается и выбирает какое-либо слово. Подозвав одного из игроков второй команды, представитель первой сообщает ему на ухо задуманное слово так, чтобы остальные члены второй команды ничего не услышали. Задача этого игрока – без слов изобразить своей команде значение загаданного слова. Во время его попыток игроки его команды должны постоянно высказывать свои идеи, а игроки первой команды могут сопровождать действия изображающего забавными комментариями, сбивающими с толку соперников.

Разработанная система знаков позволяет упростить процесс изображения сложных слов. Так, помахивая раскрытой ладонью сзади себя, как бы изображая маленький хвостик, игрок призывает членов своей команды обратить внимание на окончание слова. Возможно, он сейчас будет изображать именно эту его часть, или же дает понять, что слова, называемые игроками его команды, отличаются от загаданного только окончанием.

Показывая кулак с оттопыренным большим пальцем, игрок дает понять, что сейчас будет показывать корень слова. Если же он прикладывает палец к уху, это значит, что он сейчас изобразит слова, по звучанию напоминающие загаданное.

Сложное слово игрок может разделить жестами на части, показав своей команде, в какой последовательности он будет их изображать. Существует еще множество жестов, не имеющих строгой регламентации, и вы можете разработать свою систему, которая поможет вам сделать эту игру еще веселее.

В правилах игры обговаривается и то, какие слова могут быть загаданы игроку. Так, обычно используются только существительные нарицательные, исключаются различные специальные термины, слова, неизвестные большинству игроков.

Зато вы можете широко применять многозначные слова, которые каждый из игроков может понять и, соответственно, показать по-своему. Не старайтесь придумать как можно более сложное слово – практика показывает, что самыми трудными для показа и угадывания являются как раз наиболее простые понятия. Тем компаниям, где собрались люди, любящие преодолевать

трудности, можно предложить абстрактные существительные.

«Усложненный крокодил»

Подходит игра для опытных игроков, любящих решать сложные задачи. Ее отличие от предыдущей игры состоит в том, что здесь дают задание изобразить не одно слово, а несколько, связанных в фразу, не имеющую особенного смысла, например «Шла собака по роялю». При этом, перед тем как изображать фразу, игрок должен на пальцах показать своей команде, сколько в этом предложении слов. Не выбирайте известные предложения, строчки из песен и названия литературных произведений, так как в этом случае игроки угадают ее по первым жестам. Прелесть произвольного составления фраз в том, что угадывающие даже не предполагают, какое слово может оказаться следующим. От них требуются все внимание и эрудиция, чтобы не только угадать все слова, но и запомнить их последовательность, чтобы в конце игры произнести полностью фразу, как бы абсурдно она ни звучала.

«Загляни и опиши»

Замечательна игра для детских компаний, которые любят порезвиться и дать работу своему уму. Для ее проведения заранее приготовьте несколько рисунков с изображением эпизодов из какого-либо известного литературного произведения или песни.

Игроки должны разделиться на две команды. Ведущий выбирает по одному из каждой, ставит их лицом к другой команде и прикалывает им на спины рисунки. Оба выбранных игрока встают лицом друг к другу на одну ногу, придерживая поднятую ногу сзади рукой. Не поворачиваясь спиной к противоположной команде, постарайтесь заглянуть за спину противника, разглядеть рисунок и, не называя имен персонажей и названия произведения, объяснить своей команде, что на нем изображено. Задача команды – угадать, из какого произведения взят эпизод, изображенный на рисунке.

Победившей считается та команда, игроки которой угадали большинство нарисованных на спине у противника эпизодов.

«Заикалки»

Здесь предполагается использование мяча любого размера, поэтому игра служит не только отличной интеллектуальной, но и физической разминкой. Вы можете привлекать к участию в ней детей даже самого младшего возраста, упрощая или усложняя задание.

Игроки усаживаются в круг лицом друг к другу. Возьмите в руки мяч и перебросьте его любому другому игроку, называя при этом первую половину какого-либо слова. Тот, кому вы кинули мяч, за то время, которое мяч находится в воздухе, должен догадаться, какое слово вы имели в виду, и продолжить его. Он, в свою очередь, называет первую половину другого слова и перебрасывает мяч следующему игроку. Если игрок не может назвать слово или думает слишком долго, он выбывает из игры. Победителем считается тот, кто последним останется в игре.

«Придумай слово»

Это вариант предыдущей игры. В ней также игроки рассаживаются по кругу лицом друг к другу и один из них берет в руки мяч. Если у вас оказался мяч, назовите первую часть какого-либо сложного слова, имеющего множество вариантов продолжения, например «микро-», «супер-», «водо-», «много-» и т. д. Перекидывая друг другу мяч, игроки должны называть вторую половину слова. Тот, кто повторяет уже названное слово или не может придумать ничего в течение 3 секунд, выбывает из игры. Победителем считается игрок, последним остающийся в игре.

«Кто больше?»

Предназначена забава для самых маленьких детей, дошкольного или младшего школьного возраста, которые познают многообразие мира. Она учит их наблюдательности, развивает их кругозор, эрудицию и память.

В ней также используется мяч. Предложите детям встать друг против друга в круг. Они должны перекидывать друг другу мяч, называя при этом по одному слову, относящемуся к какой-то конкретной, заранее выбранной теме. Выбирайте простые и понятные для детей сферы жизни, предложите им называть предметы одежды, овощи, фрукты, части тела, предметы, находящиеся вокруг них в комнате или на улице. Для детей школьного возраста вы можете усложнить задачу, предложив им называть слова, начинающиеся на буквы, расположенные в алфавитной последовательности. Каждый следующий игрок должен назвать слово на какую-то конкретную букву.

«Викторина»

Ничто не развивает эрудицию лучше, чем разнообразные викторины. Усложняя или упрощая вопросы в них, вы можете увлечь ими детей самого разного возраста. И не забывайте, что кроме серьезных викторин, посвященных литературе, музыке и т. д., вполне можете проводить шуточные, задавая веселые вопросы, ответы на которые требуют не столько глубоких знаний, сколько смекалки и сообразительности.

Вопросы могут быть, например, такими:

1. На что похожа половина арбуза? (На другую половину.)
2. Какие города названы именами животных? (Судак, Гусь-Хрустальный.)
3. Какое колесо у автобуса остается чистым в любой дождь? (Запасное.)
4. Что тяжелее: килограмм пуха или килограмм железа? (Одинаково.)
5. В каком году люди спят больше всего? (В високосном.)
6. В каком месяце есть 28-е число? (В каждом.)
7. Каких рыб не бывает в реке? (Сухих.)
8. Стрекоза – это «она», а как будет называться «он»? (Самец стрекозы.)

Придумайте вопросы подобного типа заранее. Игроки могут разделиться на команды или играть каждый за себя. Победителем считается тот, кто дал правильные или остроумные ответы на большинство вопросов.

Глава 9.
От перестановки букв сумма изменяется

Данные игры направлены в первую очередь на то, чтобы как можно лучше развить у ребенка умение правильно говорить и обогатить его как пассивный, так и активный словарный запас. Ученые доказали, что чем больше ребенок знает слов, а главное – чем чаще он использует их в своей речи, чем точнее подбирает определения тем или иным понятиям и соблюдает правила согласования слов, тем он лучше интеллектуально развивается. У него улучшаются память, логическое мышление, более точным становится восприятие. Более того, лингвистические игры позволяют ему проявить свою фантазию и попробовать себя в роли писателя или телеведущего. Они развивают сообразительность и скорость мышления.

Эти игры рассчитаны в большинстве своем на детей школьного возраста, однако некоторые из них прекрасно подходят и малышам. Главное, чтобы у детей не произошло перенасыщения игрой, что приводит в большинстве своем к стойкому отвращению как к самой игре, так, в дальнейшем, и к подобному роду деятельности. Поэтому при малейших проявлениях усталости – невнимательности, вялости, быстрой отвлекаемости – лучше сразу же завершите игру.

«Волшебные превращения»

Могут участвовать дети младшего школьного возраста. В нее вы можете играть как вдвоем, так и разбившись на две команды, если у вас собралось много ребятишек. Каждой группе понадобятся листочек бумаги и карандаш. Задача игроков заключается в том, чтобы из какого-нибудь длинного слова, точнее из его букв, составить совершенно другие слова. То есть речь идет о превращении одного слова в множество. Но необходимо обязательно соблюдать одно условие: все слова должны быть существительными в единственном числе и именительном падеже. По сигналу засекается время, по истечении которого зачитываются результаты. Слова ни в коем случае не должны повторяться. Выигрывает та команда или игрок, который составит больше слов.

«Измени букву»

Для этой игры со словами вам потребуются лист бумаги и карандаш. Сначала выбирается и записывается какое-то короткое слово. Задача каждого игрока – так поменять в нем одну букву, чтобы получилось новое слово. Например, в слове «кот» букву «о» можно заменить на «и», у вас получится совсем новое слово «кит». Далее следующий игрок вновь меняет одну букву. В приведенном примере «к» можно поменять на «т». Так по очереди меняют по букве все игроки. Тот, кто не смог справиться с заданием, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто последним заменил в слове букву.

«Несерьезный словарь»

Вы, наверное, не раз видели по телевизору выступления юмористов, которые придумывают смешные значения обычным с первого взгляда словам. Например, «экспресс» – это не что иное, как бывший пресс. Игра выявит самого остроумного в вашей компании. Сначала выберите независимое жюри, которое и станет оценивать, насколько удачно подобраны слова и их толкование. Задача игроков заключается в том, чтобы за 5 минут выбрать и придумать толкование как можно большему количеству слов. Побеждает тот, кто составит самый смешной и оригинальный словарь.

Например:

Сторож – демонстрация (сто рож).

Папазол – злой отец (папа зол).

«Калейдоскоп»

Нередко люди, записывая что-либо, делают всевозможные описки. Иногда значение всего слова непроизвольно меняется, и получается нечто, способное рассмешить даже самого угрюмого человека. Например: «рвачи» вместо «врачи», «автомогильная дорога» вместо «автомобильная дорога» и т. д. Иногда целые предложения содержат всевозможные ляпы: «хвост питомца может рассказать об игривом нраве своего хозяина»; «в начале игры победитель определяется жеребьевкой»; «все животные делятся на плотоядных (волк, тигр), травоядных (корова, лошадь) и всеядных (свинья и человек)» и т. д.

Для этой игры вам потребуются бумага и ручки или карандаши. Выберите независимое жюри. Задача каждого игрока – на своем листке в течение 5 минут записать несколько слов и так переставить в них буквы или вставить новые, чтобы получились новые смешные слова. Задание можно усложнить, если предложить игрокам составить целые предложения. Победителя определяет жюри. Играть можно коллективно.

«Бусинки»

Участвуют как два человека, так и небольшая компания. Сначала выбирается ведущий, который должен произносить какие-нибудь слова, абсолютно любые, по-своему усмотрению. Например, он говорит: «Степь». Задача игроков – вспомнить как можно больше слов, которые тем или иным образом относятся к названному: песок, ветер, тушканчик, трава и т. д. Побеждает тот, кто называет больше слов.

Существует и еще один вариант игры. Все желающие принять в ней участие садятся в круг. Ведущий называет какое-нибудь слово, например «лес». Первый участник должен придумать какое-нибудь слово, как-то связанное с названным, и записать его на листке бумаги, к примеру это слово «деревья». Затем листочек передается по кругу следующему игроку. Участник, получивший листочек с написанным словом, в свою очередь, должен также записать слово, относящееся к написанному, допустим, «бумага». Листочек передается по кругу дальше. В результате может получиться слово, никоим образом не связанное с первоначальным вариантом.

Задание можно выполнять и в «обратном» порядке. Это значит, что сначала вам необходимо придумать два любых слова, на первый взгляд, никак не связанных между собой. Задача игроков – найти связь между ними путем образования нужной словесно-логической цепочки.

Например, возьмите два слова – «дым» и «стул». Заменяя слово «дым» на связанные с ним слова, постепенно можно прийти к следующему сочетанию слов: «огонь», «пожар», «лес», «дерево», «плотник», «стул». В результате вы свяжете эти два слова. В этой игре не существует победителей и побежденных, однако от этого она не становится менее увлекательной и интересной.

«Новатор»

Желательно играть небольшой компанией, разбившись на две команды. По очереди каждая команда произносит известное название фильма, книги, песни, спектакля и т. д. Задача соперников – придумать смешные определения к этому названию.

Например:

«Три поросенка» – ужин в столовой;

«Мертвые души» – ученики, вызванные к директору;

«В людях» – студенты на практике.

Затем свою версию названия представляет вторая команда, а первая придумывает шуточное определение. Проигрывает команда, не сумевшая придумать смешной ответ в течение 1—2 минут.

«Синоним»

Как известно, синоним – это слово, близкое по значению к данному. Как раз такие слова вам нужно придумать в следующей игре. Однако к ней необходимо подготовиться. Сначала лист картона разрежьте на 72 небольших прямоугольника и напишите на них все прилагательные из списка, представленного ниже. Затем разделите прилагательные на две группы, поместите одну из них в одну коробку, а в другую положите карточки с их синонимами.

Число участников не ограничено, однако если желающих поиграть много, вам лучше разделиться на 2 или 3 группы. Далее ведущий выдает игрокам карточки так, чтобы у каждого было одинаковое их количество. Затем он достает карточку сначала из первой коробки, потом из второй и т. д.

Задача участников состоит в том, чтобы опередить соперников и как можно быстрее разложить все свои карточки таким образом, чтобы сначала шла карточка с основным прилагательным, а затем – карточка с его синонимом.

Победителем считается тот, кто первым выложит все свои карточки. Если игра проводится между группами игроков, победитель приносит своей команде очко.

Основные прилагательные Синонимы

1. Близкий Ближний
2. Бедный Неимущий
3. Большой Огромный
4. Будущий Грядущий
5. Быстрый Скорый
6. Вежливый Учтивый
7. Верный Преданный
8. Горячий Жаркий
9. Гостеприимный Радушный
10. Громкий Звучный
11. Дремучий Густой
12. Злой Лютый
13. Знаменитый Популярный
14. Неуклюжий Неловкий
15. Обыкновенный Заурядный
16. Основной Главный
17. Прекрасный Красивый
18. Постоянный Непрекращающийся
19. Правдивый Честный
20. Прочный Крепкий

21. Равнодушный Безучастный
22. Радостный Веселый
23. Реальный Явный
24. Редкий Необычный
25. Родной Близкий
26. Сильный Могучий
27. Смелый Бесстрашный
28. Смирный Спокойный
29. Таинственный Загадочный
30. Тайный Скрываемый
31. Тихий Неслышный
32. Тревожный Беспокойный
33. Трусливый Страшащийся
34. Усердный Старательный
35. Умный Сообразительный

Данную игру можно немного изменить и усложнить, если принять дополнительные правила. Вы можете предложить участникам к каждой паре синонимов придумать еще одно слово со сходным значением.

«Синонимы 2»

Для этой игры не потребуется карточек, однако каждый участник должен вооружиться бумагой и ручкой. Сначала вы должны выбрать ведущего, который будет совмещать эти обязанности со званием судьи. Ему необходимо придумать какое-нибудь слово.

Когда все усядутся и сосредоточатся, ведущий произносит задуманное слово и засекает время. Не более чем за 5 минут участники должны подобрать и записать 10 синонимов к этому слову. Конечно же, для этой игры можно воспользоваться вышепредставленным списком. Замечательно, если вы придумаете какие-нибудь юморные синонимы. Судья засчитывает выигрыш тому, кто быстрее и правильнее подберет слова.

«Телеграф»

Для этой увлекательной игры вам понадобятся листочки бумаги и ручки. Можно играть как вдвоем, так и коллективно, предварительно разбившись на две команды. Сначала произвольно выбираются каких-нибудь два не слишком длинных слова. Задача участников – как можно быстрее составить телеграмму, в которой все слова начинались бы с букв этого слова. Другими словами, первое в телеграмме должно быть на первую букву слова, второе слово – на вторую букву и т. д.

Допустим, если вы выбрали слово «втулка», можно отправить телеграмму примерно следующего содержания: «Вчера тигр укусил льва. Кошмар! Администрация». Побеждает участник или команда, наиболее быстро и точно справившаяся с заданием.

«Составь слово»

Вы наверняка знаете, что такое шарада. Это когда зашифрованное слово складывается из нескольких частей, причем каждая из них может представлять собой отдельное самостоятельное слово. Например, «парус» складывается из слов «пар» и «ус», «топчан» – из «топ» и «чан», «виноград» – из «вино» и «град» и т. д. Вам нужно разбить следующие слова: «коллектор», «балбес», «балласт», «барсук», «котомка» и т. д., на две части и написать их на отдельных карточках.

Подготовленные листочки поместите в коробочку и хорошенько перемешайте. Их должно быть ровно столько, сколько и участников игры. Далее каждый игрок, на заглядывая в коробку, берет себе карточку. Задача играющих – как можно быстрее отыскать себе пару, то есть того участника, у которого находится вторая часть слова. Выигрыш засчитывается той паре, которая справится с заданием быстрее остальных игроков.

«Словесный бой»

Участвовать могут четверо или шестеро игроков. Вам обязательно потребуются листки бумаги и карандаши. Сначала каждый игрок должен начертить на своем листочке бумаги квадрат со стороной 6 см. Затем следует поделить его на 36 клеток.

Условия игры следующие. Участники по очереди должны называть различные буквы. При этом каждый игрок заносит указанную букву в любую клеточку своего квадрата, стараясь, чтобы она располагалась таким образом, чтобы впоследствии вошла в то или иное слово. Словом, задача каждого игрока – из различных букв составить слова. При этом последние должны читаться как в строчках, так и в столбцах квадрата, другими словами, слева направо и сверху вниз.

Обязательно следите, чтобы другие игроки не увидели ваш квадрат, и сами старайтесь не подсматривать в листочки своих товарищей, иначе игра будет нечестной и неинтересной. Буквы называются до тех пор, пока все клеточки квадрата не будут заняты. Если это произошло, посмотрите, что у вас получилось. То есть подсчитайте, сколько слов вам удалось составить. Но важно соблюдать одно условие: засчитываются только существительные в единственном числе в именительном падеже. Для подсчета вам также придется воспользоваться приведенной ниже таблицей.

Слово, состоящее из двух букв, приносит участнику 2 очка, из трех букв – 4 очка, из четырех – 6, из пяти – 8, из шести – 10.

Безусловно, может получиться так, что в строчке или в колонке два слова окажутся рядом. Однако буквы одного слова не должны входить в состав другого, и если это произошло, засчитывается только одно слово. Победителем считается игрок, набравший больше баллов.

«Балда»

Эта старинная игра уже несколько десятилетий пользуется огромной популярностью. Играть в нее можно вдвоем или небольшой компанией. Запаситесь листком бумаги и ручками или карандашами. Сначала первому игроку нужно назвать и записать любую букву. Затем остальные участники по очереди добавляют и приписывают к ней еще по одной букве, но таким образом, чтобы в результате получилось какое-нибудь слово.

Участнику, на ходу которого получается осмысленное слово, записывается штрафной балл. Проигрывает тот, кто быстрее других наберет пять штрафных баллов.

Для большей наглядности можно разобрать одну партию, если, например, играют 4 человека. Первый участник записывает букву «о». Второй добавляет букву «т», третий – «в», четвертый – «а». Далее право хода возвращается к первому игроку. Если он запишет букву «р», ему засчитается штрафное очко, поскольку выйдет вполне осмысленное слово «отвар». Но если он быстро сориентируется и схитрит, назвав букву «г», то следующему участнику ничего не остается, кроме как

закончить слово и назвать букву «а». В итоге получится слово «отвага».

Безусловно, участники не имеют права записывать такие комбинации букв, которые впоследствии нельзя продолжить до осмысленного слова. Для защиты от недобросовестных игроков существует еще одно дополнительное правило, гласящее, что играющий, который в данный момент должен ходить, имеет право спросить игрока, записавшего предыдущую букву, о том, какое именно слово тот имел в виду. Если предыдущий игрок не в силах ответить что-либо вразумительное, он автоматически получает штрафное очко. И наоборот, штрафной балл получает недоверчивый участник, если ему представят исчерпывающий ответ.

Эту игру можно проводить несколькими способами, о выборе которых нужно предварительно договориться с остальными игроками. Буквы можно записывать либо в конец слова, либо в начало; либо и в конец, и в начало; либо в конец, в начало и в середину.

«Антибалда»

Игра очень похожа на предыдущую. Здесь также из букв участники по очереди составляют слова. Однако задача игроков несколько меняется: они, наоборот, должны как можно быстрее закончить слово, при этом победителю засчитывается балл.

Играют, как и в основной балде, с любым числом участников. Буквы здесь можно вставлять не только по краям слова, но и внутри его. Выигрывает игрок, набравший больше баллов.

«Волшебные слова»

Игра состоит из провокационных вопросов, на которые необходимо найти правильный ответ. На первых порах попробуйте использовать следующие вопросы и ответы:,

Вопрос: Какая птица из сорока букв?
Ответ: Сорока – сорок «а».
Вопрос: Какое слово всегда пишется неправильно?
Ответ: Неправильно.
Вопрос: Что находится между горой и долиной?
Ответ: Буква «и».
Вопрос: Когда охранник бывает незабудкой?
Ответ: Когда он не за будкой, а в будке.
Вопрос: Когда часовой бывает цветком?
Ответ: Когда он не за будкой.
Вопрос: Что делал слон, когда пришел Наполеон?
Ответ: Травку кушал.
Вопрос: Чем оканчивается день и ночь?
Ответ: Мягким знаком.
Вопрос: У кого голова дорога?
Ответ: У коровы – голова да рога.

«Буримэ»

Эту увлекательную игру наверняка знают и любят ваши дедушки и бабушки. Она была особенно популярна еще в начале прошлого века. Предварительно вам необходимо выбрать ведущего, который должен написать на листке бумаги какие-нибудь слова и рифмы к ним. Карточки раздаются игрокам, причем так, чтобы у каждого оказалось по две пары созвучных слов. Например, «картошка» – «Сережка», «трамвай» – «гуляй» и т. д. Безусловно, игра получится намного интереснее, если слова-рифмы будут совершенно разными по смыслу. В этом случае усложняется задача игроков, которым надо свести все их воедино. После того как все участники разберут свои рифмы, им нужно приступить к выполнению своего основного задания – написания стихотворения с использованием этих рифм. Обязательно договоритесь друг с другом о времени, которое отводится на сочинительство каждого четверостишия.

Можно немного усложнить игру, приняв дополнительные условия. Предложите участникам не просто сочинять стишки, а раскрывать при этом какую-нибудь определенную тему. Конечно же, это только прибавит игре увлекательности. Темы могут быть такие:

– о безвременно погибшем чайнике;
– о педантичной ученице;
– о жизнерадостной лампочке;
– о портфеле важного господина;
– о неисправимом лоботрясе;
– о несуществующем животном;
– о грустном пингвине;
– о несъедобном завтраке.

Победителем считается самый быстрый поэт, придумавший наиболее складный стишок. Можно также учесть мнение слушателей и выбрать второго победителя.

«Заблудившиеся слова»

Опять следует запастись уже знакомыми предметами – бумагой и карандашом. Сначала выберите ведущего. Его задача – составить фразы так, чтобы слова в них стояли не на своих местах, то есть были перепутаны. Например, предложение «В понедельник электромонтер во всем районе вырубил свет» можно записать следующим образом: «В, во, районе, электромонтер, всем, свет, понедельник, вырубить». Когда подобные фразы будут составлены, причем по количеству участников игры, можно раздать их всем желающим. Их задача – как можно быстрее составить предложение, чтобы «заблудившиеся» слова вернулись на свое место, а сама фраза обрела смысл и первоначальный вид. Разрешается менять падеж именных частей речи, а также время и лицо глаголов, однако нельзя использовать дополнительные слова или придумывать лишние. О времени на выполнение задания вам следует договориться заранее. В игре вы можете использовать такие, на первый взгляд, бессмысленные фразы, как:

– Человек, бросились, два, и, воплями, собака, крик, странных, огромный.

– Ждать, как, дождь, человек, небесная, после, жара, манна, нескончаемая, измученный.

– В, срок, трава, короткий, успевает, осень, родиться, и, зеленая, умирать, весна.

– Многоголосый, вдруг, мира, гул, шум, выставка, и, огромной, ворваться, лучших, особый, международной, в, изделий.

Выигрыш засчитывается тому, кто быстрее поставит слова на свои места.

«Анаграммики»

Вы, наверное, знаете, что анаграммы – это загадки, зашифровывающие два слова, состоящие из одних и тех же букв, однако используемые в другом порядке. Вот, например, два слова «шлюпка» и «плюшка». Они как раз подходят для того, чтобы быть зашифрованными анаграммой:

Плыву по морю, по волне,
Везу я снасти, сети.
Смените буквы так во мне,
Чтоб ели меня дети.

Задача игроков – сочинить и записать загадку-анаграмму для слов:

– липа – пила;

– нос – сон;

– лоза – зола.

Победа засчитывается тому, кто представит самую смешную и увлекательную загадку.

«Веселая школа»

Эта замечательная игра не просто увлекательна, она развивает воображение и дает возможность позаниматься словотворчеством. Задача участников – смешно переименовать самые обычные школьные предметы. К примеру, рисование можно назвать «намазюкиванием», музыку – «распеванием» и т. д. Попробуйте дать новое название следующим предметам:

– математика;
– русский язык;
– физкультура;
– история;
– ботаника;
– астрономия;
– природоведение;
– чтение.

Выигрывает тот участник, который придумает самые смешные и подходящие названия для всех предметов. О времени проведения игры вам нужно договориться заранее.

«Быки и коровы»

Участвуют два игрока. Заранее приготовьте бумагу и ручку. Сначала один из играющих загадывает и записывает на своем листке бумаги слово, состоящее из пяти различных букв. Допустим, вы загадали слово «пункт». Задача второго игрока – выполняя определенные ходы, отгадать это слово. Он называет какое-нибудь проверочное слово, также состоящее из 5 букв.

Сравнивая это слово со своим, вы должны обязательно указать второму игроку количество совпадений и расположение правильно угаданных букв. Это делается следующим образом: одинаковые буквы, стоящие на одних и тех же местах в проверочном и загаданном вами словах, являются «быками», а буквы, которые присутствуют в обоих словах, но расположены на разных местах, называются «коровами». Например, если соперник выбрал проверочное слово «улитка», вы должны сообщить ему, что у вас один «бык» и одна «корова», поскольку буква «к» в обоих случаях занимает предпоследнее положение («бык»), а буква «у» переместилась вперед. Затем второй игрок снова выбирает проверочное слово. Анализируя полученную информацию, второй игрок все больше и больше узнает о задуманном вами слове и в конце концов отгадывает его.

В этой игре нет победителя, поскольку второй игрок в конечном итоге все равно отгадывает слово. Однако вы можете поставить определенные ограничения, оговорив время отгадывания или количество ходов, и в этом случае игра приобретет совершенно другой характер. Вы можете, допустим, принять условие, что слово необходимо разгадать за 7 ходов. В этом случае второй участник выигрывает, если справляется с заданием. В противоположном случае побеждает первый игрок.

«Мостики»

Можете играть как вдвоем, так и в небольшой компании. Каждый участник должен иметь ручку и лист бумаги. Сначала выберите какое-нибудь слово, состоящее из 5 или 6 букв. Правда, здесь должно соблюдаться условие: оно не должно содержать такие буквы, как «ь», «ы», «ъ», «э», «й». Далее запишите это слово вертикально, сверху вниз, затем, отступив на несколько сантиметров, снизу вверх.

Например:

Д _ _ _ _ Н
Р _ _ _ _ О
А _ _ _ _ К
К _ _ _ _ А
О _ _ _ _ Р
Н _ _ _ _ Д

Каждый игрок должен по команде начать строить словесные мостики между правым и левым словами. Придуманные слова могут быть и нарицательными существительными, иметь как единственное, так и множественное число. Выигрывает тот, кто за определенное время построил больше подобных мостиков. Число букв в мостиках совершенно произвольное. Если у всех участников оно разное, при подсчете очков следует подсчитать в словах буквы, каждая из которых приносит участнику по одному баллу. Выигрывает игрок, набравший больше баллов.

«Акростихи»

Всем известно, что акростихи – это загадки, которые представляют собой небольшие стишки. Однако стишки это непростые: когда вы сложите все начальные буквы каждой строки, то узнаете отгадку. Например:

Оно должно быть закрыто,
Когда на дворе холода,
Но только придет потепленье,
Оно будет настежь всегда.

Получается слово «окно». Задание можно выполнять как по одному, так и играя командой. В последнем случае перед игрой выберите независимого судью, который впоследствии подведет результаты. Задача участников заключается в том, чтобы придумать и записать аналогичные стихи на заданную тему. Судья перед началом игры раздает командам слова, которые и нужно зашифровать. Если вы играете вдвоем, выбор слов может быть произвольным. В игре вы можете предложить участникам использовать следующие слова: «слон», «поле», «лето», «снег», «танк», «зонт».

Победителем считается тот, кто сочинил самое лучшее стихотворение. Оно должно быть не только смешным, но и складным. О времени, которое дается на выполнение задания, вам следует договориться заранее.

«Сократ и Распутин»

В игре могут участвовать как двое, так и неограниченное число игроков. Главное, чтобы у каждого из них были ручка и листок бумаги. Перед началом игры каждый участник на своем листке бумаги чертит табличку:

Города и морей	Обитатели рек и морей	Птицы	Овощи фрукты и актеры	Певцы
С				
О				
К				
Р				
А				
Т				

Как вы уже заметили, в первом столбце этой таблицы стоит слово Сократ, давшее название этой игре. В горизонтальном ряду представлены темы. Задача игроков – как можно быстрее заполнить все клетки словами, соответствующими темам и буквам слова Сократ. То есть в первом ряду вы должны поставить только те слова, которые начинаются на букву «с». Например, Саратов, сом, снегирь, свекла, Спиридонов. Во втором ряду, соответственно, все слова должны начинаться на букву «о» и т. д.

Победителем считает тот, кто за пять минут заполнит все клеточки таблицы. Если вы решили еще раз сыграть в эту игру, то слово «Сократ» можно заменить на слово «Распутин».

«Разведка»

Раньше, да и сейчас нередко, сокращая длинные названия каких-либо общественных организаций, оставляют только заглавные буквы. Наверное, всем известны такие аббревиатуры, как ТОО, США, АО, ЦРУ и др. Следующая игра заключается в том, чтобы придумать и записать расшифровку небольших слов. В нее можно играть как вдвоем, так и компанией, к примеру предварительно разделившись на небольшие группы. В последнем случае можно выбрать независимого судью. Задача игроков – за определенное время, о котором следует договориться заранее, расшифровать следующие аббревиатуры:

– КОТ, ШУМ, КЛОП, КАП;

– ГРОМ, ХАМ, ЗАТОР, ПАР;

– КТО, ЗАТЕМ, ТАК, КАК.

Победа засчитывается тому игроку или команде, чья расшифровка будет самой интересной и занимательной.

«Виселица»

Эта веселая игра вот уже несколько десятилетий считается чуть ли не самой доступной и популярной. Участвуют в ней двое. Вам потребуются бумага и карандаш. Один из игроков загадывает слово (это должно быть нарицательное существительное в единственном числе) и записывает на листке бумаги первую и последнюю его буквы. Промежуточные буквы обозначаются черточками. Если, к примеру, вы загадали слово «машина», ваша запись должна выглядеть следующим образом М _ _ _ _ А. Другой игрок должен отгадать это слово, предпринимая определенные ходы, то есть называя различные буквы, в том числе и те, которые расположены по краям слова. Если эта буква встречается, первый игрок должен заменить соответствующую черточку ею. Если названная буква встречается в слове дважды, за один ход заменяются две черточки, и т. д.

Если второй игрок назвал букву, которой нет в загаданном слове, первый игрок на листе бумаги начинает строить для своего противника «виселицу», которая вместе с «телом повешенного» состоит из пяти частей: основание, вертикальный столб, горизонтальная перекладина с косой распоркой, петля и сам противник. Каждая ошибка второго игрока предполагает одну составляющую часть «виселицы». Если слово, которое вы загадали, длинное, можно рисовать тело «повешенного» по частям: голова, туловище, руки и ноги. В этом случае второму игроку дается больше шансов на победу.

Первый участник выигрывает в том случае, если ему удалось «повесить» своего противника. Последний выигрывает, если удалось избежать этой участи и отгадать слово.

«Логогрифы»

Как вы знаете, логогрифы – это такие загадки, в которых зашифрованы особые слова. Последние подобраны таким образом, что если из этих слов вычеркнуть или вставить одну букву, они приобретают совершенно другое значение.

Например:

С буквой А —
Я строй солдат.

Без нее —
То, чем едят.

В этом четверостишии спрятаны 2 слова: «рота» – «рот».

В игре могут принимать участие как двое игроков, так и более. В последнем случае вам необходимо разделиться на команды и выбрать независимого судью. Задача игроков – за определенное время сочинить подобные загадки-четверостишия, а именно – логогрифы. Предложите участникам составить логогрифы к следующим словам:

– плот – пилот;

– кров – кровь;

– белок – блок.

Выигрывает тот игрок или команда, кто представит на суд зрителей самую удачную загадку-четверостишие. Она должна быть не только складной, но и смешной.

«Игра Лео Мозера»

Игра специально направлена на то, чтобы тренировать лингвистические и логические способности, причем не только детей, но и взрослых. Для ее проведения предварительно вам нужно сделать карточки, на каждой из которой будет написано по одному слову. Слова такие: «клин», «нить», «рыба», «сок», «небо», «бусы», «рот», «сеть», «река».

В игре могут участвовать два игрока. На столе перед играющими разложите подготовленные карточки надписью кверху. Игроки по очереди берут со стола по одной карточке. Победа присуждается тому, кто первым возьмет три карточки, на которых написаны слова, имеющие одну общую букву. Эту игру можно сравнить с крестиками-ноликами, поэтому если вы поняли принцип последней, то, безусловно, легко освоите игру Лео Мозера.

«Императорский квадрат»

Она направлена на расширение активного словаря, она не только развивает умение находить нужные слова, но и тренирует правописание, поэтому предназначена для детей-школьников. Для этой игры вам понадобятся листок и бумага. Сначала вам необходимо начертить квадрат 5х5, а если в игре будут участвовать более двух человек, то 6х6. Перед началом в средней точке квадрата запишите какое-нибудь слово: из 5 букв, если квадрат 5х5, и, соответственно, из шести букв, если 6х6. Например, «чашка» или «молоко».

Задача участников состоит в том, чтобы заполнить все поле словами. Победа присуждается тому, кто пишет более длинные слова, что оценивается большим числом очков. При этом новые слова нужно составлять, подставляя всего одну букву к уже написанным. Цепочка букв, образующих слово, должна быть непрерывной, но может резко менять направление, поскольку соседние буквы в ней могут стоять по диагонали. Игроки делают ходы по очереди. За каждый ход участник получает очки, причем они рассчитываются по количеству букв в новом образованном слове. Не считаются случайно образовавшиеся слова. Во время игры должно соблюдаться и следующее правило: слова должны быть нарицательными существительными в единственном числе. Полезно также иметь под рукой орфографический словарь, поскольку в случае сомнения можно в него заглянуть и найти правильное слово.

«Эрудит»

Игра пришла к нам из Японии и направлена прежде всего на развитие памяти и улучшение техники чтения. Она интересна и увлекательна не только для детей, но и для взрослых, и в первую очередь требует от участников знания многих стихов.

Вам потребуется 200 карт, на которых будут написаны вторые части четверостиший известных произведений русских и зарубежных поэтов. Если в игре в большинстве своем участвуют дети, можно взять и стихи детских поэтов. Сначала вы можете сделать меньшее количество карт, однако со временем их число желательно довести до двухсот. Игроки должны выбрать ведущего и разделиться на две команды, но соревнование можно организовать и как личное.

Разложите карточки на столе. Далее ведущий должен взять книгу со стихами и прочитать первые две строчки какого-нибудь четверостишия. Он выдерживает паузу, давая игрокам время на поиск нужной карточки. Тот, кто первым находит конец четверостишия, читает его вслух и забирает карточку себе. Ведущий продолжает чтение стихов. Если пауза затянулась, ведущий, независимо от того, нашли ли дети нужную карточку или нет, читает начало нового четверостишия.

Когда карточки на столе все закончатся, производится их подсчет. Победа присуждается тому игроку, который сумел найти больше всего карточек. Побеждает команда, набравшая больше карточек.

Глава 10.
Смысловые галлюцинации

Игры, предложенные в данном разделе, ориентированы на детей старшего возраста и на подростков в силу своей сложности (по сравнению с эвристическими) и характера условий задач («героями» являются взрослые люди разных профессий, студенты, целые семьи). Эти игры помогают развитию логического мышления, умелое использование которого приводит к поразительным результатам: обладая определенными сведениями о чем-либо и применяя правила индукции (когда рассуждения о разнородных фактах приводят к пониманию целостной ситуации) и дедукции (от представления общего к открытию частностей), можно получить совершенно полную и порой исчерпывающую информацию о том или ином объекте или ситуации.

Кроме того, игры, представленные в этом разделе, совершенствуют способность молодых людей сопоставлять разного рода факты и не пренебрегать даже самой незначительной, на первый взгляд, информацией, то есть к осознанию того, что любые сведения в этом мире, если умело к ним подойти, станут ценными.

«Друзья»

Игра предназначена для детей старшего возраста или подростков. Играть в нее можно в любом месте, например во время прогулки на улице. Ведущим является тот, кто знает правильный ответ, этот человек и рассказывает условия задачи.

Временем разгадывание обычно не ограничивается, но в среднем на каждую задачу требуется от 20—30 секунд до минуты. Выигравшим считается тот, кто первый даст правильный ответ.

Условие задачи. В одной фирме работали три друга: бухгалтер, менеджер по кадрам и программист. Их имена и отчества – Петр Иванович, Иван Петрович и Валентин Валентинович. У бухгалтера нет ни братьев, ни сестер. Он самый младший из друзей. Валентин Валентинович, женатый на сестре Ивана Петровича, старше Петра Ивановича. Назовите имена-отчества бухгалтера, менеджера по кадрам и программиста.

Решение. Из условия сразу же следует, что бухгалтер – не Петр Иванович и не Валентин Валентинович, так как у Петра Ивановича есть сестра, а Валентин Валентинович – не самый младший из трех. Следовательно, имя-отчество бухгалтера – Иван Петрович. Валентин Валентинович не менеджер по кадрам. Значит, он программист. А Петр Иванович – менеджер по кадрам.

«Трое с одной улицы»

Она для детей старшего возраста или подростков. Играть в нее можно в любом месте, например во время прогулки на улице. Ведущим является тот, кто знает правильный ответ, этот человек и объясняет условия задачи-игры.

Временем разгадывание обычно не ограничивается, но в среднем на задачу необходимо от 30 секунд до 3 минут. Выигравшим считается тот, кто первый правильно даст ответ.

Условие задачи. Кирилл, Данила и Федор живут на одной улице. Один из них – строитель, другой – моряк, третий – ветеринар. Как-то моряк захотел попросить своего знакомого строителя сделать кое-что для своей квартиры, но ему сказали, что строитель работает в доме ветеринара. Известно также, что Федор никогда не слышал о Даниле.

Вопрос:

– Кто чем занимается?

Решение задачи нужно начинать с анализа факта: «Федя никогда не слышал о существовании Данилы». Сопоставляя его с другими данными, можно сделать вывод, что Федор – не моряк, так как моряк знает строителя и слышал о ветеринаре. Строитель, в свою очередь, знает моряка и знает ветеринара, так как работает у него в доме. Следовательно, Федя – и не строитель. Остается единственно возможный вариант: Федя – ветеринар. А так как ветеринар, несомненно, знает строителя, работающего у него в доме, то Данилой может быть только маляр. Следовательно, Кирилл – строитель.

«Определение профессии»

Число игроков – детей среднего школьного возраста и подростков – не ограничивается. Все участники садятся за стол, у каждого должны быть карандаши и листочки. Ведущим является тот, кто знает правильный ответ, он и излагает условия задачи-игры.

Временем игра не ограничивается, но в среднем на разгадывание задачи требуется от 5 до 10 минут. Выигравшим считается тот, кто первый правильно даст ответ.

Условие задачи. Константин, Дмитрий, Михаил и Сергей – жители нашего города. Их профессии – повар, водитель, инструктор по плаванию и милиционер.

Константин и Дмитрий – соседи и каждый день на работу ездят вместе. Дмитрий старше Михаила. Константин регулярно обыгрывает Сергея в шахматы. Повар на работу всегда ходит пешком. Милиционер не живет рядом с водителем.

Инструктор и милиционер встречались единственный раз, когда милиционер оштрафовал инструктора по плаванию за нарушение правил дорожного движения. Милиционер старше водителя и инструктора.

Вопрос:

– Кто чем из четырех живущих в одном городе занимается?

Решение.

Чтобы решить эту задачу, нужно построить логический квадрат. Он представляет собой таблицу, в которую заносятся результаты логического анализа следующим образом: знак «+» – в случае положительного утверждения, знак «—» – если утверждение не соответствует условию задачи или выводам. В данном случае таблица заполняется так: слева пишем имена, а над следующими колонками – профессии.

Так как повар всегда ходит на работу пешком, а Константин и Дмитрий ездят, можно заключить, что имя повара – не Константин и не Дмитрий. Отмечаем этот вывод в квадрате.

Мы знаем, что милиционер единственный раз встречался с соседом водителя. Отсюда следует, что пара соседей «Константин и Дмитрий» не может быть ни парой «милиционер и водитель», ни парой «милиционер и инструктор по плаванию». Следовательно, Константин и Дмитрий – водитель и инструктор. Только пока неизвестно, кто из них водитель, а кто – инструктор по плаванию. Сделаем соответствующие пометки в квадрате.

Теперь обратим внимание на возрастные данные. Учитывая сделанные нами выводы и последнее из условий задачи, можно

сказать, что милиционер старше Константина и Дмитрия. Известно также, чт Дмитрий старше Михаила. Следовательно, Михаил – не милиционер. Значит, милиционер – Сергей, а Михаил – повар. Теперь нетрудно сообразить, что партнер милиционера Сергея по шахматам – водитель, а не инструктор по плаванию, который единственный раз встречался с милиционером. Итак, Константин – водитель, следовательно, Дмитрий – инструктор по плаванию.

«Четыре военных»

Здесь также число игроков – детей старшего возраста и подростков – не ограничивается. Все участники садятся за стол, у каждого карандаши и листочки. Ведущим является тот, кто знает правильный ответ, этот человек и рассказывает условия задачи-игры.

Время обычно не ограничивается, но в среднем на разгадывание задачи достаточно от 10 до 15 минут. Выигравшим считается тот, кто первый правильно решит задачу.

Условие задачи. Борис, Кирилл, Данила и Саша – военные. Один из них летчик, другой химик, третий санитар, четвертый радиотехник.

Боря, который обыгрывает в шашки Данилу, но проигрывает Саше, бегает на лыжах лучше того военного, который моложе его, и ходит в театр вдвое чаще, чем тот военный, который старше Кирилла.

Химик, который посещает театр вдвое чаще, чем летчик, не является ни самым молодым, ни самым пожилым из этой четверки.

Санитар, который на лыжах бегает хуже, чем радиотехник, как правило, проигрывает в шашечных сражениях автомеханику.

Самый пожилой из военных лучше всех играет в шашки и чаще всех бывает в театре, а самый молодой лучше всех ходит на лыжах.

Вопрос:

– Назовите профессии каждого из военных, если известно, что ни в спорте, ни в любви к театру среди них нет двух одинаковых.

Решение.

Для этой задачи тоже понадобится логический квадрат, представляющий собой таблицу, в которую заносятся результаты логического анализа следующим образом: знак «+» – в случае положительного утверждения, знак «—» – если утверждение не соответствует условиям задачи или выводам. В данном случае таблица заполняется так: слева пишем имена, а над следующими колонками – занятия.

В начале сопоставим утверждения о том, что самый пожилой из военных лучше всех играет в шашки, и тот факт, что Данила и Борис играют в шашки хуже, чем Саша. Отсюда следует, что самый пожилой военный – не Данила и не Борис. Известно к ому же, что Кирилл – не самый пожилой. Следовательно, имя самого пожилого военного – Саша.

Теперь подумаем над тем, какая же профессия у Саши. Из

анализа условий задачи следует, что Саша – не химик, так как химик не самый пожилой. Поскольку санитар проигрывает в шашки летчику, ясно, что санитар – не Саша, так как Саша хорошо играет в шашки, а если еще учесть, что летчик вдвое реже посещает театр, чем химик, станет ясно, что Саша – и не летчик (Саша – самый завзятый театрал из всей четверки). Следовательно, Саша – радиотехник. Отметим это в логическом квадрате.

Теперь будем определять профессию самого молодого из военных. Из условия следует, что он – не химик. Кроме того, он – не санитар, так как санитар уступает в искусстве ходьбы на лыжах радиотехнику. А по условию самый молодой военный – лучший лыжник. Остается единственно возможный вариант: самый молодой из военных – летчик.

Теперь постараемся выяснить его имя. Из первого условия следует, что Борис – не самый молодой. Значит, летчик – не Борис. Потом проанализируем фразу: «Борис ходит в театр вдвое больше, чем тот военный, который старше Кирилла». Так

как известно, что самый страстный театрал – Саша, то можно сделать вывод, что имя того военного, который старше Кирилла, – Данила. Он также не может быть летчиком, потому что не является самым младшим. Остается только одно: летчиком может быть только Кирилл. Отметим и это положение в логическом квадрате.

Теперь можно сопоставить следующие два утверждения: «Боря ходит в театр вдвое чаще, чем Данила» и «Химик посещает театр вдвое чаще, чем Кирилл (летчик)», а значит, химик – Данила, так как предположение, что химиком является Борис, приведет нас к тому, что Данила и Кирилл одинаково ходят в театр, а это противоречит условию. Итак, Данила – химик. Следовательно, Борис – санитар.

«Студенты»

Игра предназначена для детей старшего возраста или подростков. Число игроков не ограничивается. Все участники садятся за стол, у каждого карандаши и листочки. Ведущим является тот, кто знает правильный ответ, он и объясняет условия задачи-игры.

Временем игра обычно не ограничивается, но в среднем на разгадывание задачи нужно от 15 до 20 минут. Выигравшим считается тот, кто первый даст правильный ответ.

Условие задачи. Даша, Света, Костя, Рафаэль и Максим учатся в Московском государственном университете. Их фамилии – Безбородко, Красниченко, Ланских, Сильченко и Шварц.

Мама Рафаэля уехала за границу жить. Родители Даши никогда не встречались с родителями Константина. Студенты Шварц и Безбородко играют в одной волейбольной команде.

Услышав, что родители Красниченко собираются поехать за город, мама Шварц пришла к матери Красниченко и попросила, чтобы та отпустила своего сына к ним на вечер, но оказалось, что отец Кости уже договорился с родителями Красниченко и пригласил их сына к Косте.

Отец и мать Ланских – хорошие друзья родителей Безбородко. Все четверо очень довольны, что их дети собираются пожениться.

Вопрос:

– Определите имя и фамилию каждого из молодых людей и девушек.

Решение.

Для этой задачи тоже понадобится логический квадрат, представляющий собой таблицу, в которую заносятся результаты логического анализа следующим образом: знак «+» – в случае положительного утверждения, знак «—» – если утверждение не соответствует условиям задачи или выводам. В данном случае таблица заполняется так: слева пишем имена, а над следующими колонками – фамилии.

Начнем рассуждение. Мама Рафаэля уехала за границу. Учитывая это обстоятельство, можно сделать вывод о том, что Рафаэль – не Красниченко, не Шварц, не Ланских и не Безбородко. Следовательно, он Сильченко. Отметим это положение в логическом квадрате. Учтем, что Красниченко – юноша, следовательно, он – не Даша, не Света и не Костя (отец Кости уже договорился с родителями Красниченко). Следовательно, его зовут Максим. Занесем в нашу таблицу и этот

логический вывод.

Как известно, в одной волейбольной команде играют либо одни юноши, либо одни девушки. Пара «Шварц и Безбородко» мужской быть не может, так как в качестве возможных претендентов на эти две фамилии у нас остались две девушки и один юноша. Следовательно, Шварц и Безбородко – девушки. Выходит, что фамилия Кости – Ланских. Это можно без труда установить, взглянув на логический квадрат.

Теперь нам остается выяснить, каковы же имена и фамилии каждой из девушек. Для этого сопоставим два факта: «Родители Даши никогда не встречались с родителями Кости (мы уже знаем, что его фамилия – Ланских)» и «Родители Ланских дружат с родителями Безбородко». Из этого следует, что Даша – не Безбородко. Значит, ее фамилия – Шварц, а фамилия Светы – Безбородко.

«Семья Еремеевых»

Аналогичная игра для детей старшего возраста или подростков с неограниченным числом игроков. Все участники садятся за стол, у каждого карандаши и листочки. Ведущий – тот, кто знает правильный ответ, он и рассказывает об условиях задачи-игры. Времени обычно в среднем на разгадывание задачи дается от 15 до 20 минут. Выигравшим считается тот, кто первый даст правильный ответ.

Условия задачи. В семье Еремеевых пять человек: муж, жена, их сын, сестра мужа и отец жены. Все они работают. Один – нспектор налоговой полиции, другой – юрисконсульт, третий – сантехник, четвертый – эколог, пятый – учитель.

Юрисконсульт и учитель не кровные родственники.

Сантехник – хороший спортсмен. Он пошел по стопам эколога и играет в хоккей за сборную строительной фирмы.

Инспектор налоговой полиции старше жены своего брата, но моложе, чем учитель.

Эколог старше, чем сантехник.

Вопрос:

– Определите профессию каждого члена семьи.

Решение.

Для этой задачи тоже понадобится логический квадрат, представляющий собой таблицу, в которую заносятся результаты логического анализа следующим образом: знак «+» – в случае положительного утверждения, знак «—» – если утверждение не соответствует условиям задачи или выводам. В данном случае таблица заполняется так: слева пишем семейное положение, а над следующими колонками – род занятия.

Начнем с того, что брат есть только у одного члена семьи – у сестры мужа. Следовательно, сестра мужа по профессии – инспектор налоговой полиции. По поводу жены можно сразу сказать, что она – не сантехник и не эколог (в России не принято, чтобы женщины играли в хоккей). Таким образом, на ее долю остается выбор одной из двух профессий: она учитель или юрисконсульт. Из условий задачи известно, что юрисконсульт и учитель – не кровные родственники. А раз жена непременно входит в эту пару, вторым членом этой пары ее родственники – отец и сын – быть не могут. Из этого следует, что юрисконсульт и учитель – муж и жена.

Правда, пока мы еще не можем сказать, у кого какая профессия. А чтобы узнать это, мы должны обратиться к анализу

следующего факта: «Инженер старше жены своего брата, но моложе, чем учитель». Если учтем то, что нам известно об инженере, мы можем прийти к заключению, что жена – не учитель. Следовательно, она юрисконсульт, а ее муж – учитель. Теперь нам остается выяснить семейное положение эколога и сантехника. Поскольку один из них приходится родным дедушкой другому, можно сказать, что эколог – отец жены, а сантехник – сын (внук всегда моложе своего деда).

«Пароходная бригада»

Игра, аналогичная предыдущим, и условия и требования к ней такие же.

Условие задачи. Команда состоит из капитана парохода, его помощника, машиниста и его помощника. Их зовут Анатолий, Павел, Данила и Тимур.

Данила старше Анатолия. У капитана нет родственников в бригаде. Машинист и его помощник – братья. Других братьев у них нет. Данила – племянник Павла. Помощник машиниста – не дядя помощника капитана, а помощник капитана – не дядя машиниста.

Вопрос:

– Назовите по именам каждого из членов пароходной бригады, определите их профессии и укажите, какие родственные отношения существуют между ними.

Решение.

Здесь тоже понадобится логический квадрат, представляющий собой таблицу, в которую заносятся результаты логического анализа следующим образом: знак «+» – в случае положительного утверждения, знак «—» – если утверждение не соответствует условиям задачи или выводам. В данном случае таблица заполняется так: слева пишем семейное положение, ниже в столбик – имена, а над следующими колонками – род занятий.

Итак, начнем логически размышлять. Из условия задачи известно, что у капитана нет родственников в бригаде, а Данила – племянник Павла, значит, капитан не может быть ни Данилой, ни Павлом. Делаем вывод, что один из братьев должен быть либо Павлом, либо Данилой (иначе в бригаде окажется две пары родственников, что противоречит условию: «у капитана нет родственников».) Итак, мы выяснили, что машинист, его помощник и помощник капитана – родственники.

Разберемся в характере их связей. Тут могут быть только два варианта: либо помощник капитана Павел приходится дядей и машинисту, и его помощнику, либо помощник капитана Данила является племянником одного из братьев и сыном другого.

Первый вариант не подходит, так как по условию задачи помощник капитана – не дядя машиниста. Остается второй вариант. Учитывая то, что помощник машиниста – не дядя помощника капитана, мы можем сделать вывод, что дядей помощника капитана является машинист.

Следовательно, машиниста зовут Павлом, а помощника капитана – Данилой. Нам известно, что Данила старше Анатолия.

Поэтому можно сказать, что помощника машиниста зовут точно не Анатолий (иначе сын окажется старше отца). Итак, помощник машиниста – Тимур, а капитан (мы пришли к данному заключению методом исключения) – Анатолий.

«Четыре „если“»

Игра предназначена для детей старшего возраста или подростков. Играть в нее можно в любом месте, даже во время прогулки на улице. Ведущим является тот, кто знает правильный ответ, он и рассказывает об условиях задачи-игры.

В среднем времени на разгадывание задачи достаточно от 2 до 10 минут. Выигравшим считается тот, кто первый правильно решит ее.

Условие задачи. Лена, Маша и Нина работают в модельном агентстве в качестве визажиста, модельера и стилиста.

Если Нина – модельер, то Маша – стилист.

Если Нина – стилист, то Маша – визажист.

Если Маша – не модельер, то Лена – не стилист.

Если Лена – визажист, то Нина – стилист.

Вопрос:

– Кто какую должность занимает?

Решение.

По условию задачи известно, что если Лена – визажист, то Нина – стилист, а если Нина – стилист, то Маша – визажист. Получается явное противоречие. Поэтому можно сделать вывод, что ни Лена, ни Маша не работают визажистами. Получается, что визажист – Нина. Из первого утверждения следует, что Маша – не стилист. Следовательно, она – модельер, а Лена – стилист.

«В детском парке»

Играют дети среднего возраста и подростки в любом месте, даже во время прогулки на улице. Ведущим является тот, кто знает правильный ответ, он и излагает условия задачи-игры.

В среднем время на разгадывание задачи колеблется от 2 до 10 минут. Выигравшим считается тот, кто первым даст правильный ответ.

Условие задачи. В одно воскресенье друзья со своими детьми пошли в парк. Друзей звали Анатолий Исаевич, Филипп Сергеевич, Владимир Павлович и Геннадий Александрович. Они катались на «колесе обозрения». В кабинках оказались вместе Лева с Анатолием Исаевичем, Алеша с отцом Кости, Тимур с отцом Алеши, Филипп Сергеевич с сыном Владимира Павловича, а Владимир Павлович с сыном Анатолия Исаевича.

Вопрос:

– Правильно назовите, кто кому приходится сыном и кто с кем катался, если известно, что ни один из мальчиков не катался со своим отцом.

Решение.

Для ответа на все вопросы понадобится составить таблицу, состоящую из двух колонок, которые озаглавим так: «сын» и «отец». Для удобства обозначим сыновей начальными буквами, а отцов – буквой «О» с соответствующим индексом.

Л + Ол

А + Оа

Т + От

К + Ок

Вернемся к условию задачи – сочетания А + Ок и Т + Оа уже использованы, поэтому нужно вычеркнуть их из таблички. Тогда сразу станет ясно, что Лева мог кататься только с отцом Тимура. Следовательно, Анатолий Исаевич – отец Тимура. А Костя мог кататься только с отцом Левы. Поскольку известно, что Владимир Павлович катался с сыном Анатолия Исаевича, которого (сына), как мы уже установили, зовут Тимур, можно сделать вывод, что Владимир Павлович является отцом Алеши (этот вывод опирается на одно из условий задачи – «Тимур катался с отцом Алеши»).

Прежде чем составить вторую табличку, в которой мы отметим катающиеся пары, где отцов будем обозначать их инициалами, а сыновей – буквой «С» с индексами, соответствующим инициалам их отцов, построим логический квадрат, в который заносятся результаты логического анализа следующим образом: знак «+» – в случае положительного

утверждения, знак «—» – если утверждение не соответствует условиям задачи или выводам. В данном случае квадрат заполняется так: слева пишем имена и отчества отцов, ниже в столбик – имена сыновей.

После анализа логического квадрата станет ясно, что возможен только один вариант такой таблицы, и выглядит он следующим образом:

Ф.С. – Св. п.

В.П. – Са. и.

А.И. – Сг. а.

Г.А. – Сф. с.

Из этой таблички следует, что Лева, который катался в одной кабинке с Анатолием Исаевичем, является сыном Геннадия Александровича, а сын Филиппа Сергеевича катался с Геннадием Александровичем. Заполнив логический квадрат на этой стадии, мы увидим, что Костя приходится сыном Филиппа Сергеевича.

Итак, Тимур – сын Анатолия Исаевича, Лева – сын Геннадия Александровича, Костя – сын Филиппа Сергеевича.

Сейчас мы знаем, кто с кем катался: Лева – с Анатолием Исаевичем, Алексей – с Филиппом Сергеевичем, Тимур – с Владимиром Павловичем, а Костя – с Геннадием Александровичем.

«Скоро свадьба»

Условие задачи. Четырех подруг пригласили на свадьбу – им нужно купить вечерние платья. Такие туалеты можно приобрести только в четырех магазинах города: «Стилиссимо», «Шарм», «Vip» и «Клеопатра». В «Стилиссимо» выходной – понедельник, в «Шарме» – во вторник, в «Vip» – в четверг, а «Клеопатра» работает только по понедельникам, средам и пятницам. В воскресенье все магазины закрыты.

Однажды подруги Аня, Инна, Карина и Вероника отправились за вечерними платьями к свадьбе их пятой подруги Елены, причем каждая из них в магазин, который расположен рядом с их домом. По дороге они обменивались такими замечаниями.

Аня: «Вероника и я хотели пойти вместе еще раньше, на этой неделе, но не было такого дня, чтобы мы обе могли сделать наши покупки».

Инна: «Я не хотела идти сегодня, но завтра я уже не смогу купить то, что мне нужно».

Карина: «А я могла бы пойти в магазин и вчера, и позавчера».

Вероника: «А я могла бы пойти и вчера, и завтра».

Вопрос:

– Какой девушке в какой магазин нужно идти за платьями?

Решение.

Для начала нужно составить расписание работы магазинов. Из замечаний, произнесенных подругами во время их общего разговора, становится ясно, что все они пошли покупать платья либо в среду, либо в пятницу.

Можно предположить, что разговор подруг происходит в среду. Тогда сразу скажем, что Карина идет в магазин «Vip» (выходной – четверг), Вероника – в «Стилиссимо» (выходной – понедельник), Инна – в «Клеопатру» (выходные – вторник, четверг, суббота и воскресенье) и Аня – в «Шарм» (выходной – вторник). Такое расположение магазинов соответствует словам Ани.

Если предположить, что решение неоднозначное, можно решить, что разговор подруг состоялся в пятницу. Посмотрим на расписание и увидим, что в среду работают все магазины, следовательно, Вероника и Аня могли вместе пойти раньше пятницы каждая в свой магазин. а это противоречит условию. Значит, подруги пошли в магазины в среду, а не в какой-то другой день. То есть решение этой задачи однозначное.

Глава 11.
Точка, точка, запятая…

Следующий ряд игр прекрасно развивает у детей и взрослых логическое мышление и память. Помимо всего прочего, детям они помогают получше научиться обращаться с ручкой или карандашом, то есть развивают мелкую моторику рук. Кроме

того, они хороши еще и тем, что для их проведения не требуется много места, как для подвижных игр, достаточно только карандаша и листочка бумаги. Играя в «бумажные» игры со своими детьми, вы не только прекрасно проведете время, но и незаметно и без принуждения сможете воспитать в них дисциплинированность и усидчивость. Нередко ребенку трудно просто спокойно посидеть на месте, поэтому, начиная играть с ним в подобные игры, не переусердствуйте, пусть первые бумажные сражения у вас будут проходить не более пяти минут, в дальнейшем время игры постепенно увеличите. Главное, чтобы игра доставляла вам и ребенку радость.

«Крестики-нолики»

Эту игру осилят даже пятилетки. Играют в нее вдвоем. Запаситесь ручкой и обыкновенным тетрадным листом в клеточку. Сначала нарисуйте на нем квадрат 3х3, состоящий из девяти клеток. Жеребьевкой определите, кто будет ставить крестики, а кто – нолики. Задача игрока – первым выстроить по вертикали, горизонтали или диагонали в ряд свои значки. Начинают крестики, поставив свой значок в одну из клеток, затем делают ход нолики. Если ни тому, ни другому не удалось справиться с задачей, объявляется ничья.

«Го-банг»

«Го-банк», или крестики-нолики на бесконечной доске. Как и в предыдущей игре, принимать участие в ней могут только два игрока. Приготовьте обычный лист в клетку и два карандаша. Как и в предыдущей игре, участники по очереди делают ходы, заполняя клеточки крестиками и ноликами. Победа присуждается тому, кто сумеет сделать ряд из пяти своих значков по вертикали, горизонтали или диагонали. Если место на листке уже исчерпано, партия заканчивается вничью. Известно, что право первого хода дает определенное преимущество первому игроку, и если перед вами профессиональный игрок, он скорее всего выиграет. Однако если вы и ваши друзья сравнительно недавно стали играть, это практически не откладывает своего отпечатка.

«Цветные крестики-нолики»

Участвуют всего два игрока. Понадобятся две ручки со стержнями разных цветов и лист в клетку, на котором нужно будет начертить поле. Вверху у вас должна располагаться всего одна клеточка, от которой в разные стороны отходят как бы две лесенки в три ступеньки, также заканчивающиеся одной клеткой с разных сторон. Далее от этих клеток также идут лесенки в три ступеньки, правда, теперь они уже сходятся, также соединяясь клеткой. В результате у вас должен получиться ромбик, диагонали которого составляют по девять клеток.

В начале игры договоритесь, кто какой фигурой будет ходить и у кого какого цвета будут чернила. Участники должны по очереди делать ходы, закрашивая своей ручкой одну из сторон маленького квадратика. Тот, кто нарисует последнюю сторону обведенного квадратика, должен записать в него свою фигуру. Когда вы заселите все поле своими фигурами, начинается подсчет очков. Победа присуждается тому, чьих фигур на поле будет больше.

«Крестики-нолики»

Как и в обычных крестиках-ноликах, сначала начертите игровое поле 3х3 клетки. Далее договоритесь, кто будет ставить крестики, а кто – нолики. Задача игроков, в отличие от классической игры, – не составить ряд из своих фигур, а наоборот, все силы бросить на то, чтобы этого не произошло.

Проигрывает тот, кто, несмотря на все свои старания, вынужден закончить какой-нибудь ряд по вертикали,

горизонтали или диагонали из своих фигур.

«Богатырские крестики-нолики»

Для этой игры вам понадобятся поле размером 5х5 клеток и по четыре фишки для каждого игрока. По очереди вы должны выставить на поле свои фишки. Когда все ваши фишки окажутся на нем, вы имеете право передвигаться на одно деление в любом направлении. Ваша задача – поместить все четыре фишки по диагонали, вертикали или горизонтали в ряд или построить из них квадрат 2х2. Победителем является тот, кто быстрее справится с заданием.

«Большая битва крестиков и ноликов»

Запаситесь карандашами и тетрадным листом в клетку. В начале игры договоритесь, кто из вас будет играть крестиками (диверсионная группа), а кто – ноликами (войска обороны). Целью оборонительных войск будет попытка взять диверсионную группу в окружение и сделать так, чтобы захватчик не смог больше ходить. Участник, играющий крестиками, за один ход имеет право ставить только одну свою фигуру. При этом он обязательно должен соблюдать следующее условие: она должна располагаться рядом с другой по вертикали, горизонтали или диагонали.

Игрок, заходящий ноликами, имеет право за один ход выставить две свои фигуры, при этом никаких ограничений у него нет, то есть он их может поставить куда угодно и как угодно. Победа присуждается тому, кто сможет так изолировать своего противника, что тому некуда будет ходить.

«Игра Айзекса „Погоня“»

И на самом деле, эту увлекательную игру придумал великий математик. Вам понадобятся большой лист бумаги в клетку и два цветных карандаша. В начале игры договоритесь, кто будет выполнять роль преступников, а кто – полицейских. Заранее определите на листе место, куда надо добраться преступникам.

Участники должны своим карандашом построить на поле траекторию движения своей машины так, чтобы добраться до места. Ходы делаются поочередно. При этом соблюдаются определенные условия. Скорость полицейской машины в 2 раза больше, чем скорость преступников, то есть за 1 ход они могут передвигаться на два деления вперед, тогда как машина с правонарушителями – всего на одно. Кроме того, поскольку полицейские не имеют права нарушать правила дорожного движения, им запрещается совершать правые повороты и развороты на 180 град., тогда как преступники могут спокойно это делать.

Полицейские выигрывают в том случае, если им удалось догнать правонарушителей. Если же последние сумели добраться до места или выскочить за границы листа, побеждают они.

«Мемуары ненужных вещей»

Всем известно, что написанием мемуаров занимаются люди, жизнь которых была наполнена всевозможными интересными событиями. А вот участникам этой игры необходимо будет выступить от лица, к примеру, старого неподшитого валенка, прохудившегося резинового сапога или одинокой калоши. На выполнение задания отводится не более пяти минут. Победа присуждается тому, кто напишет самые интересные и оригинальные мемуары, а главное – сумеет живо представить их зрителям.

«Морской бой»

Безусловно, эта игра известна многим, не одно поколение увлеченно «расстреливало» и «топило» корабли своих соперников на уроках или в промежутках между лекциями. На всякий случай мы еще раз напомним ее правила. В игре участвуют всего два человека. Приготовьте листочки бумаги и ручки. Вы должны так расположиться в комнате, чтобы не было видно содержимого листочков друг друга.

Каждый игрок на своем листочке должен начертить 2 поля, или квадрата 10х10 клеточек. Над верхними десятью клетками одного квадрата расположите буквы согласно алфавиту, а с левой стороны поля напишите цифры в порядке возрастания от 1 до 10. Ту же манипуляцию проведите со вторым квадратом. На левом поле вам необходимо разместить свою флотилию, которую составляют десять кораблей. При этом должны соблюдаться определенные условия: корабли не должны соприкасаться друг с другом ни сторонами, ни углами; четырехмачтовые корабли должны быть в форме вытянутого прямоугольника, буквы «г» или крестика. Другими словами, отдельный отсек этого корабля не должен располагаться по отношению к другим отсекам по диагонали. Так какие же бывают корабли и в каком количестве?

Однопалубных кораблей (одна клетка) должно быть 4, двухпалубных – 3, трехпалубных – 2, четырехпалубных – 1.

Второе поле вам необходимо для того, чтобы нагляднее представлять себе позицию противника. Поскольку до начала игры вы ее не знаете, оно изначально пусто. Задача заключается в том, чтобы опередить соперника и первым уничтожить все его корабли. Игроки по очереди производят «выстрелы», называя координаты клеточки, в которую «стреляют». Например, Б-5 (как в шахматах). Сначала ходы производятся вслепую, а далее постепенно начинает учитываться полученная информация о расположении кораблей противников. Руководствуясь теорией вероятности, вы довольно скоро сможете вычислить все судна.

Если «выстрел» ошибочный, то есть в этой клеточке у соперника никто не базируется, он говорит «Мимо», и право хода переходит к нему. Если же в этой клеточке есть корабль, противник сообщает: «Попал». Далее он обязательно должен уточнить, убит корабль или только ранен («ранил» означает, что корабль уничтожен не полностью). В последнем случае участник делает ходы до тех пор, пока полностью не утопит корабль или пока не ошибется. При этом если игрок попал, за ним также остается право хода до тех пор, пока он не промахнется (или не

потопит весь корабль). Намного легче играть, если вы будете отмечать свои выстрелы на пустом поле, например крестиком – если попал, ноликом или точкой – если «снаряд» пролетел мимо. Выигрыш присуждается тому, кто сумеет уничтожить все корабли соперника.

«Английский морской бой»

Широко известен и английский вариант игры в морской бой. В этом случае поля битвы и количество кораблей остаются прежними. Сохраняются и правила их расположения. Правила игры отличаются тем, что первый игрок называет сразу несколько (по договоренности от 3 до 10) клеточек на поле противника. Другими словами, противники наносят удары «очередью». Второй игрок говорит, сколько попаданий произошло, однако не уточняет координаты этих попаданий. По мере продвижения игры с уменьшением количества непотопленных кораблей вам необходимо также уменьшить количество залпов. Выигрывает тот, кто первым уничтожит все судна противника.

«Большой морской бой»

Существует еще один вариант игры. Здесь вам необходимо начертить поле 22х14 клеток. Иногда используется и другой размер полей, о чем нужно договориться заранее. Вы по своему усмотрению делите свои поля на «сушу» и «море». Однако при этом соблюдайте определенное условие: каждая клеточка должна полностью относиться к какой-либо стихии. «Боевые единицы» также подразделяются на «морские» и «сухопутные». Исключением являются «самолеты» (в виде буквы Т), которые могут размещаться как на «суше», так и на «море». Задача участников не меняется – им необходимо уничтожить все боевые единицы противника.

В этой игре соблюдаются те же правила, что и в обычной. Победа присуждается тому, кто быстрее выведет боевую технику соперника из строя.

«Бой канонерок»

Еще один вариант морского боя, но на поле 10х10 клеток. Здесь также десять кораблей, однако все они состоят всего из одной клеточки. Правда, количество боевых кораблей можно варьировать по желанию игроков, оно также может быть у игроков разным. При расстановке канонерок вы должны обязательно соблюдать определенное условие: все ваши судна располагаются в какой-либо закономерности, которую можно объяснить. Поэтому в первую очередь вам необходимо ее продумать тайно от противника. Например, судна могут быть расставлены в «шахматном порядке» или по кругу. Здесь все зависит от вашей изобретательности.

Игра начинается, как обычно. Необходимо догадаться, в каком порядке расположены корабли противника. Если игроку это удастся, игра очень быстро завершится, и он наверняка окажется победителем.

«Герб нашей семьи»

Следующая игра направлена на то, чтобы не только увлекательно и интересно провести время, но и укрепить свои отношения с домочадцами. Задача заключается в том, чтобы выдумать и нарисовать семейную эмблему, так называемый герб семьи. В нем вы обязательно должны отразить наиболее характерные черты, присущие вашему семейству. Безусловно, герб должен быть красочным, ярким и смешным. Победа в этой игре присуждается самому лучшему и изобретательному художнику. В дальнейшем вы можете увеличить свой герб, перевести на лист ватмана и поместить на стене (или на входной двери).

«Дружеский шарж»

Хотя вы совершенно не умеете рисовать, не стоит отчаиваться, так как это не помешает вам участвовать в игре. Ведь главное в ней – ухватить какую-нибудь одну основную черточку и изобразить своего родственника или друга. Самое главное, что это наверняка будет смешно. Итак, давайте немного вспомним, что такое шарж. Это такой смешной портрет человека, своеобразная шутка, в которой художник особо подчеркивает его характерные черты. Важно только помнить, что эти портреты должны быть смешными, но ни в коем случае не обидными.

Играть можно как вдвоем, рисуя шаржи на себя или на общих знакомых, так и в небольшой компании. В последнем случае необходимо выбрать независимое жюри, которое и будет оценивать ваши художества. Приготовьте карандаши и бумагу и приступайте к делу. По команде все участники должны приняться за рисование. Время неограниченное, однако вы можете ввести ограничения в игру и договориться со всеми заранее, сколько минут дается на то, чтобы нарисовать картинку. Выигрывает тот, кто нарисует самый похожий и смешной портрет. А если и сама «модель» признает в ней свое изображение, художнику причисляются отдельные очки. Судья может также каждый рисунок оценивать по десятибалльной системе, если этот конкурс у вас проводится несколько раз. В конце игры в этом случае подсчитываются результаты и выявляется самый искусный шаржист.

«Ребусы»

Наверное, всем известно, что такое ребус. Это различные слова, зашифрованные с помощью рисунков. И, безусловно, все знают, что разгадывать ребусы – занятие увлекательное. Однако, оказывается, не менее интересно эти ребусы составлять. Все не так уж и сложно: вам нужно выбрать какое-нибудь слово и нарисовать предметы, начинающиеся на буквы, из которых состоит шифруемое слово. Например, загадано слово «кино». Первый рисунок должен быть на букву «к», можно нарисовать, скажем, кошку. Второй рисунок должен быть на букву «и» («иголка»), третий – на «н» («нитки») и четвертый – на «о» («окно»). Шифровать можно не только предметами, но и буквами.

Играть можно как вдвоем, так и небольшой компанией. В последнем случае все участники игры делятся на две команды, каждая из которых за минуту должна зашифровать какие-нибудь предметы или имена своих участников. При составлении ребусов обязательно соблюдайте следующие правила:

1. Шифруемое слово должно читаться только в именительном падеже.

2. Название какого-нибудь изображаемого предмета не должно использоваться полностью, также нужно отбросить какие-нибудь буквы в начале или конце слова, в этих случаях можно поставить условный знак – запятую. Если она располагается справа вверху от рисунка, значит, отбрасывается последняя буква, если слева вверху – первая буква. Если вы поставите две запятые, отбрасываются, соответственно, две буквы. Если нужно перевернуть рисунок, в этом случае вы ставите запятую снизу рисунка.

3. Если вы нарисуете букву, состоящую из другой, ваш соперник при прочтении должен прибавить «из». Например, «ф-из-ик».

4. Если видите, что одна фигура расположена над другой, в этом случае вам необходимо будет прибавить «на», «над» или «под». Например, «под-ру-га».

5. Рисуя два каких-либо предмета или буквы одну в другой, предполагается, что в зашифрованном слове обязательно присутствует буква «в». Например, «в-е-к».

6. Если видите, что на рисунке одна буква лежит около другой, прислонена к ней, значит, в слове обязательно присутствует буква «у». Например, «к-у-м».

7. Если вы за одной буквой или предметом рисуете другую

букву или предмет, противник при разгадывании ребуса должен использовать «за». Например, «за-г-ар».

8. Если вы рисуете какой-либо предмет в перевернутом виде, это означает, что его наименование нужно читать с конца. Например, если вы нарисуете перевернутый нос, ваш противник должен прочитать «сон».

9. Если над рисунком вы пишете какие-нибудь цифры, например 2, 5, 1, 4, 3, это подразумевает, что вначале читается вторая буква в названии рисунка, потом – пятая, за ней первая и т. д.

10. Если вам нужно выбросить букву из полученного слова, то, нарисовав предмет сверху, напишите и зачеркните эту букву. При заменах букв над зачеркнутой буквой нужно поставить новую. Например, «Глаз – газ».

11. Вместо таких слогов, как «до», «ре», «ми», «фа», «ля» и «си», вы можете использовать изображение определенных нот.

12. Если вы рисуете какую-нибудь фигуру в ребусе бегущей, лежащей или сидящей, к названию этой фигуры ваш противник должен прибавить соответствующий глагол в третьем лице настоящего времени.

13. Если в вашем загаданном слове есть слог «по», вы можете по одной букве написать какую-нибудь другую.

После того как каждая команда составит свой ребус и нарисует его на листе бумаги, участники меняются листами. Побеждает команда, придумавшая самый сложный ребус. Вы должны заранее договориться, сколько отводится времени на составление и расшифровку ребусов.

Вы можете усложнить игру, если будете составлять числовые ребусы или числовые ребусы с буквами. В первом случае используются определенные условные значки. Одинаковые значки обозначают одни и те же цифры. Их нужно расположить таким образом, чтобы можно было выполнить все указанные в ребусах действия над числами. Например:

0: О0 = О 1530: 45 = 34
– х – х +
+ = 380 + 16 = 396
– –
0 – = О 1150 – 720 = 430

Иногда некоторые цифры зашифровываются буквами. Здесь также соблюдается одно условие: одинаковым буквам соответствуют одинаковые цифры, разным – разные. Вместо звездочек могут стоять какие угодно цифры.

Например:

МУХА 2048
СЛОН 9536
****А 12288
***Х 6144
****У 10240
****М 18432
********* 19529728

«Волшебник»

В этой игре вы на самом деле можете почувствовать себя волшебником, поскольку превратить одно слово в другое не так-то просто. Задача игроков – из одного слова путем замены определенных букв получить совершенно другое слово. Например, если вы возьмете слово «поэт» и постараетесь преобразовать его в слово «луна», цепочка слов будет выглядеть примерно следующим образом:

ПОЭТ – ПОРТ – ПОРА – ПОЗА – ЛОЗА – ЛУЗА – ЛУНА.

Возьмите каких-нибудь два слова и постарайтесь преобразовать их, например попытайтесь сделать из «мухи» «слона», а из «узды» – «коня». Важно при этом соблюдать определенные условия: слова, которые вы используете, должны на самом деле существовать в языке, и за один ход можно менять только одну букву. Играть можно и немного по-другому. В этом случае каждый участник должен выбрать какое-нибудь слово и построить за определенное время, о котором вы договоритесь заранее, цепочку. После сигнала подсчитываются результаты. У кого цепочка будет длиннее, а сочетание слов более оригинальным, тот и выигрывает.

«Самый догадливый»

Игра – для компании. Сначала выберите ведущего, после чего все игроки должны разделиться на две команды. Ведущий придумывает два слова и записывает их на листочках, никому ничего не говоря. Затем он вручает эти листочки какому-нибудь игроку из каждой команды так, чтобы другие участники не видели этого слова.

Задача первого игрока – по сигналу нарисовать то, что это слово обозначает. При этом рисунок должен быть как можно более простым, чтобы следующий игрок его команды смог отгадать, что это. Тогда ведущий загадывает еще два слова и вручает их игрокам, отгадавшим первые. По такому принципу и ведется эта игра.

Побеждает та команда, которая более успешно (а главное – быстро) справится с заданиями, предлагаемыми ей ведущим.

«Чепуха»

В начале игры выберите независимое жюри. Затем все участники должны разделиться на пары, каждой из которых вручается длинная узкая бумажка, например половинка тетрадного листа, разорванного по длине. Первый игрок пишет в начале бумажки любую фразу, которая придет ему в голову. Потом заворачивает край листа так, чтобы его высказывания не было видно, и передает другому игроку. Тот, в свою очередь, тоже записывает свою мысль и заворачивает бумажку. Далее он передает листочек снова первому игроку, который опять же записывает новую фразу. Так продолжается до тех пор, пока листок бумаги не закончится. Затем жюри должно собрать все ваши опусы и определить, чья чепуха оказалась наиболее бессмысленной. Эта пара и считается победившей.

«Левша плюс правша»

Задача игроков заключается в том, что им необходимо изобразить на двух листках бумаги два каких-нибудь предмета, причем это нужно делать одновременно. Другими словами, участник берет два карандаша и пытается нарисовать сразу два рисунка. Например, можно рисовать левой рукой кошку, а правой – собаку. Получаются очень смешные рисунки. Время рисования не ограничено. Победа присуждается самому искусному художнику.

«Карикатура на самого себя»

Игра наверняка вам понравится, и чем больше будет участников, тем интереснее она протекает. Как становится понятным уже из названия, она заключается в том, что каждый должен нарисовать смешной автопортрет. Тот, кто сделает его самым похожим и веселым, и станет победителем. Время на рисование своего «автопортрета» не ограничивается.

«Наскальное письмо»

Всем известно, что основные факты о жизни наших предков были получены благодаря наскальной живописи, точнее, рисункам, с помощью которых древние люди передавали те или иные сведения. В этой игре вы сможете заглянуть в далекое прошлое и почувствовать себя настоящим первобытным человеком. В начале игры все желающие примерить на себя образ древнего человека должны разделиться на две команды. Задача игроков

– за довольно короткое время (примерно минута) написать короткую записку, предназначенную своему другу или подруге, причем «записка» должна состоять только из рисунков. Содержание записок может быть следующим:

– «Зайди ко мне сегодня часов в шесть».

– «Давай сбежим с уроков и пойдем есть мороженое».

– «У Маринки сегодня день рождения».

– «Сегодня мне придется пойти к зубному».

– «Давай подшутим над Петровым».

– «Приходи сегодня ко мне смотреть фильм по видику».

– «Завтра не будет контрольной по математике».

Затем команды представляют свои «наскальные» письма соперникам, которые и должны расшифровать их содержание. Выигрывает та команда, письмо которой удалось быстрее прочитать.

«Художник»

Для проведения этой игры на стену или дверь необходимо прикрепить большой лист бумаги. Многие умеют хорошо рисовать. Вот и отлично, здесь это пригодится. Участвуют пары. Мальчик и девочка встают спиной друг к другу и сцепляют одну пару рук, а в свободные руки берут по карандашу. В это время остальные заказывают то, что нужно нарисовать игрокам.

Кстати, это далеко не единственный способ развлечения с помощью рисунков. Можно соревноваться в рисовании чего-нибудь с закрытыми глазами и на время, устроить конкурс на лучшую карикатуру или на лучший портрет, придумать что-нибудь еще. Выигрывает пара, нарисовавшая самое достоверное изображение заказываемого предмета.

«Правила хорошего тона»

Вам наверняка известно, что свод правил хорошего тона очень велик. У него даже есть самостоятельное название – этикет, и это только подчеркивает многочисленность и разнообразие тех норм, которые устанавливает этикет. Что только в него ни вошло! Оказывается, и здороваться при встрече нужно по-особому, и за столом сидеть, и по телефону разговаривать, и к человеку с просьбой обращаться, и еще многое-многое другое! И кому, спрашивается, пришло в голову установить правила на самые простые вещи?!

Но как бы там ни было, эти правила существуют, и от этого никуда не денешься. Но, может, все не так и страшно? По крайней мере, можно придумать свои собственные правила этикета и следовать им всегда и везде. Тогда уж никто не сможет обвинить нас в невежестве.

Следующая игра заключается в том, что вам нужно будет придумать правила поведения, которые подробно объясняют, что можно, а чего нельзя делать в том или ином месте. Участникам игры предлагается написать такую книгу, в которой нужно рассказать о хороших манерах поведения. Обязательное условие – эти правила должны быть нескучными, то есть нужно сделать их как можно более смешными. В качестве примера можно привести советы «Как правильно вести себя на празднике».

1. Чтобы сделать приятное хозяевам, нужно с порога спросить о том, как их зовут, а также о том, по какому поводу торжество. Заодно это поможет вам не опростоволоситься в самый разгар праздника, когда придется толкать праздничную речь.

2. Накладывая на тарелку угощение, твердо знайте свою норму, иначе можно ненароком положить меньше.

3. За праздничным столом нужно соблюдать некоторую осторожность. Не забывайте о том, что опасная зона каждого из присутствующих – это окружность с радиусом, равным длине вытянутой руки со вложенной в нее вилкой.

4. Дотянуться до понравившегося блюда можно очень простым способом – достаточно всего лишь немного потянуть скатерть на себя.

5. Самое главное правило: по окончании праздника не забудьте уйти домой, даже если непреодолимое желание остаться в гостях еще хотя бы на денечек будет преследовать всю дорогу…

И так далее. Автор самых интересных и поучительных строк станет победителем. Только в реальной жизни лучше этим советам не следовать…

«Инструктаж»

Вы, наверное, замечали, что читать инструкции, прилагающиеся к предметам различного назначения, не любит никто. Это и на самом деле весьма скучное занятие. Однако это может превратиться в замечательную игру.

Задача игроков заключается в том, чтобы составить веселые инструкции. Однако мы не будем в качестве реквизитов брать разные приборы, потому что превращение их инструкций в смешные до добра не доводит. Лучше придумайте описания действий о том:

– как открыть йогурт и не облиться содержимым стаканчика;

– как угостить конфетой свою любимую кошку, причем сделать так, чтобы она ее обязательно попробовала;

– как незаметно вынуть вкусную начинку из пирожков;

– как правильно открыть бутылку с газированной водой;

– как сделать маникюр черепахе;

– как отправить поздравительную открытку своему недругу;

– как избежать встречи со своим соседом.

Время на выполнение задания вы должны оговорить заранее. Победителем считается автор самой оригинальной и интересной инструкции.

«Докладчики»

Всем известно, что, выступая на научных конференциях, ученые рассуждают на разные темы, доказывают собственные гипотезы и объясняют открытия. Следующая игра заключается в том, чтобы вы на какое-то время превратились в ученых и написали доклад на одну из предложенных тем. При этом доклады должны как можно больше отличаться от тех, которые читаются на научных конференциях, то есть они должны быть юмористическими.

– «Ветер в голове попутным не бывает».

– «Зачем кошке хвост, если она сидит дома?»

– «Неученье – тьма».

– «Сила есть – ум уже не потребуется».

– «Опытный светофор намного лучше молодого регулировщика».

Участник, сумевший написать самый интересный доклад и достойно защитить его, считается победителем этого конкурса. Время, отведенное на выполнение задания, оговорите заранее.

Глава 12. Логические игры народов мира

Вся наша жизнь – это непрерывное решение больших и маленьких логических проблем. Назначение предлагаемых нами игр – тренировка умения мыслить логически.

Среди других «крепостей царства смекалки» логические игры и задачи стоят особняком. С одной стороны, они отличаются от обычных задач-смекалок тем, что в них нет игры слов, нет попыток ввести читателя в заблуждение. С другой стороны, они отличаются от большинства математических игр тем, что для успешной игры в них нужна в основном сообразительность, а не запас каких-то специальных знаний.

Само собой разумеется, что играющий в логические игры должен постоянно иметь в виду такие очевидные истины, как, например, отец старше своего сына; в баскетбольной команде могут быть либо только мужчины, либо только женщины; генерал старше майора по званию и т. д.

У каждого народа мира существуют традиционные логические игры. Это своего рода культура. Характерной особенностью русских игр является то, что они впитали в себя элементы народных забав. К примеру, в русских логических «Пятнашках» мы можем обнаружить присутствие венгерских и чешских игровых элементов. Для стран Западной и Восточной Европы характерны логические игры, рассчитанные на высокий интеллектуальный уровень. Они включаются в программу школьного обучения.

К сожалению, в нашей стране развивающие игры для детей еще не нашли должного внимания в средних школах. Но недалеко то время, когда и в наших школах и дошкольных учреждениях будут введены специальные дисциплины, направленные на развитие у детей острого ума, гибкого логического мышления и быстрой реакции в сложных ситуациях.

Мы хотим предложить вашему вниманию ряд логических игр, собранных со всех уголков нашей Земли. Надеемся, что они окажутся занимательными для детей не только дошкольного возраста, но и постарше. Эти игры не имеют строгих возрастных рамок. Одни идеально подойдут детям 6—7 лет, другие же – под силу только подросткам 12—13 лет.

Чешская игра «Кто выше?»

Здесь потребуется высокая концентрация внимания и чуточка логики и воображения. Правила игры очень простые. Участники (их может быть произвольное количество) получают одинаковое задание на сообразительность, которое следует выполнить самостоятельно. Тот, кто справится с заданием раньше всех, получает очко.

Представим вместе и подсчитаем. В одном ряду стоят 5 мальчиков: Янош, Болек, Ивар, Никола и Руек.

Ивар не самый высокий, но он выше Николы, Болека и Яноша. Болек стоит рядом с Яношем и меньше него. Николе, чтобы дотянуться до выключателя, приходится подставлять скамеечку или просить помощи у своего старшего брата Болека.

Определите, в каком порядке стоят мальчики?

Ответ: Ивар, Руек, Болек, Янош, Никола.

Швейцарская игра «Циферблат»

Вам потребуются механические часы большого размера.

Разделите циферблат на 4 неравные части таким образом, чтобы сумма цифр в каждой части составляла число 15. Те числа, которые состоят из двух цифр, то есть двузначные, вы можете рассматривать в двух вариантах. К примеру, число 11 – как две единицы (1 и 1), и как двузначное число – 11.

Американская игра «Разрежьте квадрат»

Вам нужно разрезать нарисованный квадрат на 4 части одинаковой формы и размера так, чтобы в каждой части был 1 крестик и 1 звездочка.

Ответ: рисунок (квадрат, поделенный на части).

Венгерская игра «В сумме – тысяча»

От пункта А к пункту В ведет множество различных дорог. Среди этих дорог есть единственная, которая проходит через кружки с числами, дающими в сумме 1000.

Найдите эту дорогу.

Ответ: рисунок (уже отмеченные цифры).

Русские игры

«Рассыпанные словосочетания»

Существует много общеизвестных словосочетаний и названий, в которые входит какое-нибудь собственное имя, например: «муки Тантала», «регулятор Уатта», «дети капитана Гранта».

Перед вами находятся 2 списка. В одном списке нарицательные имена существительные, а в другом – собственные. Попробуйте по приведенному выше образцу к каждому слову из левого столбца подобрать имя собственное из правого столбца, чтобы получилось устойчивое и всем знакомое выражение. Все имена собственные даны в именительном падеже, поэтому вам нужно будет поставить их в том падеже, которого требует существительное из левого столбца.

1. Азбука. 1. Гейгер.
2. Бочка. 2. Алладин.
3. Спираль. 3. Ньютон.
4. Вал. 4. Дамокл.
5. Гиперболоид. 5. Пирр.
6. Тормоз. 6. Лукулл.
7. Бином. 7. Гордий.
8. Конь. 8. Морзе.
9. Лампа. 9. Троя.
10. Меч. 10. Матросов.
11. Нить. 11. Архимед.
12. Осел. 12. Анюта.
13. Пята. 13. Ариадна.
14. Глазки. 14. Буридан.
15. Счетчик. 15. Кох.
16. Пир. 16. Диоген.
17. Узел. 17. Ахиллес.
18. Победа. 18. Кардан.
19. Эффект. 19. Шухов.
20. Башня. 20. Эратосфен.
21. Свеча. 21. Инженер Гарин.
22. Решето. 22. Допплер.
23. Пустота. 23. Глаубер.
24. Палочка. 24. Яблочков.
25. Соль. 25. Торричелли.

26. Капли. 26. Марракот.
27. Бездна. 27. Профессор Доуэль.
28. Голова. 28. Датский король.

Правила этой игры очень простые. Все участники получают задание на отдельном листочке. После этого они за 15 минут должны успеть подобрать как можно больше слов. Подглядывать к сопернику нельзя. По истечении 15 минут листочки собираются, и тот игрок, который правильно составил больше словосочетаний, считается победителем игры.

Ответ: 1—8, 2—16, 3—11, 4—18, 5—21, 6—10, 7—3, 8—9, 9—2, 10—4, 11—13, 12—14, 13—17, 14—12, 15—1, 16—6, 17—7, 18—5, 19—22, 20—19, 21—24, 22—20, 23—25, 24—15, 25—23, 26—28, 27—26, 28—27.

«Великие личности»

Игра очень похожа на предыдущую. Вашему вниманию предлагается список знаменитых деятелей науки и культуры. Однако в этом списке опущены фамилии этих людей. А знаете ли вы их?

1. Дмитрий Иванович. 11. Иван Петрович.
2. Иоганн Себастьян. 12. Джеймс Фенимор.
3. Джордж Бернард. 13. Вольфганг Амадей.
4. Георг Симон. 14. Александр Степанович.
5. Жан Батист. 15. Климент Аркадьевич.
6. Петр Ильич. 16. Джордж Гордон.
7. Михаил Васильевич. 17. Иоган Вольфганг.
8. Артур Конан. 18. Николай Егорович.
9. Герберт Джордж. 19. Владимир Владимирович.
10. Андре Мари. 20. Пабло Руис.

Правила этой игры, как и условие, похожи на правила предыдущей игры. Участникам раздаются задания с написанными именами личностей. Игроки должны успеть за 15 минут написать напротив этих имен фамилии. По истечении 15 минут листочки собираются и подсчитывается количество правильных ответов. За каждый правильный ответ присваивается очко. Победителем становится игрок, набравший больше очков.

Ответ: 1. Менделеев, 2. Бах, 3. Шоу, 4. Ом, 5. Мольер, 6. Чайковский, 7. Ломоносов, 8. Дойл, 9. Уэллс, 10. Ампер,

11. Павлов, 12. Купер, 13. Моцарт, 14. Попов, 15. Тимирязев, 16. Байрон, 17. Гете, 18. Жуковский, 19. Маяковский, 20. Пикассо.

Английская игра-белорусская игра «Две буквы – две подруги»

Принцип этой логической игры прост: кто быстрее решит ее, тот и победитель. Но для того чтобы суметь решить задачу, нужно вникнуть в ее условие.

В задании все нечетные цифры заменены буквой «Н», а все четные – буквой «Ч». В результате математический пример выглядит следующим образом:

Ч Ч Н Н Ч ¦ Н Н Ч
– L – – —
Ч Н Ч Н Н Ч
–
Н Н Н
—
Н Ч Ч
–
Ч Н Ч
—
Ч Н Ч
–

* * *

Попробуйте расшифровать первоначальный вид математического примера.

Ответ: 8 4 9 1 2 ¦ 1 1 6
– L – —
8 1 2 7 3 2
–
3 7 1
—
3 4 8
–
2 3 2
—
2 3 2
–
0

Украинская игра «Кто сильнее?»

Разгадайте эту логическую загадку – и можете считать, что математика вам не страшна. В эту игру-задачу можно сыграть вдвоем и посоревноваться в гибкости ума.

Условие задачи. Аркадий, Борис, Николай и Владимир развлекались перетягиванием каната.

Борис мог перетянуть Аркадия и Николая, вместе взятых.

Но если с одной стороны вставали Борис и Аркадий, а с другой – Николай и Владимир, то ни та, ни другая пара не могла перетянуть канат на свою сторону.

Если Николай и Аркадий менялись местами, тогда Владимир и Аркадий легко побеждали противников.

Вопрос:

– Кто из них был самый сильный, кто занимал второе место, кто третье, кто самый слабый?

Ответ: для решения задачи запишем ее условие в виде системы неравенств и одного равенства, обозначив каждого из участников состязания начальной буквой их имен: Аркадий – А, Борис – Б, Николай – Н, Владимир – В.

Получим:

$Б > А + Н$

$Б + А = Н + В$

$Б + Н < А + В$

После рассмотрения равенства и последнего неравенства ясно видно, что Аркадий сильнее Николая. Следовательно, Владимир сильнее Бориса (иначе равенство $Б + А = Н + В$ будет невозможно).

Из первого неравенства видно, что Борис заведомо сильнее Аркадия.

Итак, самый сильный – Владимир, следом за ним идет Борис, далее Аркадий. А Николай – самый слабый.

Грузинская игра «Забракованный отчет»

Требуется хорошая смекалка. Поэтому играть в нее будет интересно всем: и тем, кто отгадает ответ, и тем, кто просто поучаствует в игре. Вам нужно решить следующий ребус.

Условие задачи. Инспектор группы по изучению спроса населения представил в центр статистических данных города Алма-Аты такой отчет:

Число опрошенных – 100 человек.

Из них: пьют кофе – 78 человек, пьют чай – 71 человек,

пьют кофе и чай – 48 человек.

Однако работник центра отчет забраковал и не принял. Почему?

Ответ: из 78 любителей кофе 30 не пьют чай (78—48 = 30). Из 71 любителя чая 23 не пьют кофе (71—48 = 23). Значит, пьют только кофе 30 человек, пьют только чай 23 человека, пьют и кофе, и чай – 48 человек. В сумме получается 101 человек (30 + 23 + 48 = 101). А нам известно, что опрошено было только 100 человек. Значит, отчет явно содержит ошибку.

Заключение

Вот вы и открыли последнюю страничку нашего уникального сборника логических игр. Надеемся, вы весело и интересно провели время. И наверняка узнали много нового и интересного. Теперь в кругу своих друзей и знакомых, кроме обычных способов времяпрепровождения, вы сможете предложить абсолютно новый способ развлечения – логические игры. Да, возможно, они не отличаются особой подвижностью и активностью, но, в отличие от многих других игр, здесь вы сможете не только почувствовать вкус соревнования и повеселиться, но и развить способность логически мыслить.

Наверное, каждый согласится с тем, что очень приятно ощущать свое умственное превосходство над другими игроками. В отличие от активных игровых мероприятий, занимаясь логическими играми, вы без труда переключитесь на другой вид деятельности, а после игры в спортивные подвижные игры человеку труднее вернуться в нормальный жизненный ритм. Ведь неспроста в школьных расписаниях уроки физической культуры стараются ставить в конце учебного дня, самыми последними. Все это делается для того, чтобы преподавателю следующего за физкультурой предмета не пришлось терять половину учебного времени на то, чтобы привести учеников в нормальное рабочее состояние. Это еще раз доказывает все вышесказанное.

Но не стоит делать из этого вывод о ненужности активного вида отдыха. Просто научитесь совмещать их. Другими словами, они должны дополнять друг друга. У логических игр есть еще одно преимущество перед многими другими видами отдыха – они не требуют для своего осуществления специальных условий (спортивного зала, как для спортивных игр, или каких-либо материальных затрат).

Словом, чтобы поиграть, вам не потребуется особых временных затрат или определенного места. В них можно играть даже во время поездки в общественном транспорте или на машине, на перемене в школе или просто идя по улице. Время пробежит незаметно и интересно, с пользой для вас.

Мы искренне надеемся, что вы заинтересовались прочитанной книгой. И она наверняка станет вашей любимой энциклопедией, в которую можно будет с удовольствием заглядывать в свободное время, а не из-за необходимости что-то уточнить или узнать. Ведь интеллектуальные игры являются одним из самых приятных и интересных видов отдыха. Они позволяют расслабиться не только после физической нагрузки, но

и после умственной.